Volks- und Kinder-Spiele

der Herzogthümer

Schleswig, Holstein und Lauenburg.

Ein Nachtrag

zu

Müllenhoff's Sammlung der Sagen, Märchen und Lieder

von

Heinrich Handelmann.

Kiel.

Ernst Homann.

1862.

Es war im Jahr 1845, als unser Landsmann Karl Müllenhoff seine „Sagen, Märchen und Lieder der Herzogthümer Schleswig, Holstein und Lauenburg“ herausgab und in einem Nachwort zu Beiträgen für die Sammlung der Sitten und Gebräuche aufforderte. Seitdem sind fast siebzehn Jahre verflossen; Müllenhoff selbst ist von Kiel nach Berlin übergesiedelt; danach müssen wir wohl die Hoffnung aufgeben, daß der bewährte Meister die begonnene Arbeit weiter fortführen werde. So wird es keiner Entschuldigung bedürfen, wenn Andere auf dem verlassenen Felde Aehren lesen und Garben binden.

In den Jahrbüchern für die Landeskunde der Herzogthümer ist ein Anfang gemacht worden; die vier Jahrgänge 1858—61 brachten ein erstes Hundert von Nachträgen zu Müllenhoff's Werk, theils zur Sagen-, theils zur Sittenkunde. Hier folgen die Volks- und Kinderspiele; und demnächst wird ein Büchlein mit Kinderreimen &c. in demselben Verlage erscheinen. Möchten diese Sammlungen, wie sie aus dem lebhaften Interesse am heimischen Volksthum hervorgegangen sind, so auch bei unserem Volk eine freundliche Aufnahme finden!

Vorliegendes Buch vereinigt das bisher gedruckte Material, das namentlich in Schütze's Holsteinischem Idiotikon und anderer Orten zerstreut ist, und zahlreiche Mittheilungen, welche aus verschiedenen Gegenden des Landes eingesandt sind; bei fortgesetzter Sammlung wird sich ohne Zweifel noch eine ansehnliche Nachlese ergeben. An der Anordnung dürfte manches zu

tadeln sein; aber eine strenge Classification der Spiele ist bisher nirgends erreicht worden. Ebenso wenig war es möglich, immer bei den einzelnen Stücken streng zu unterscheiden, was noch lebt und was schon abgestorben ist.

Es ist ein altes Wort, daß oft „tiefer Ernst im kindischen Spiel" liege. Der Spruch hat sich bewährt und zwar nicht allein in dem gewöhnlichen Sinne; es darf jetzt als ausgemacht gelten, daß im Kinderspiel uns ein Niederschlag von Anschauungen und Sitten aus grauer Vorzeit aufbewahrt worden ist. Um diesen Schatz zu heben, bedarf es vor allem der Vergleichung und dann der mythologischen und culturhistorischen Forschung. Daß man dabei auf einer abschüssigen Bahn wandelt, wo nicht leicht ein Halt ist, das wird sich Niemand verhehlen; die Lust zu kecken Combinationen hat eine unwiderstehliche Anziehungskraft.

Der Herausgeber hat sich hier bei der Vergleichung vorzugsweise an die Gränzlande des großen germanischen Stammes, Schweiz und Schweden, gehalten, wo die reichen Sammlungen von Rochholz und Arwidsson vorliegen; so weit möglich sind auch England, Niederland und Frankreich berücksichtigt; einzeln bot die Gunst des Zufalls noch fernliegendere Analogien. In Bezug auf die Erläuterung war seine Thätigkeit mehr die eines Sammlers; soweit möglich suchte er, wenn auch selbst nicht immer ganz überzeugt, doch alles, was darin geleistet ist, hier kurz zusammenzustellen. Wo er selbst zu deuten gewagt hat, möchte er die Nachsicht erbitten, deren jeder bedarf, der auf diesem Felde arbeitet.

Ostern 1862.

Rennspiele.

Die ritterlichen Rennspiele des Mittelalters (Turniere), wo man zu Roß Mann gegen Mann mit der Lanze kämpfte, erforderten natürlich Vorübungen mancherlei Art. Später, als jene Turnierkämpfe außer Gebrauch kamen, behaupteten sich bei dem Adel und an den Fürstenhöfen noch lange Zeit ähnliche Uebungen, welche Gelegenheit boten, um vor den Zuschauern sich in der Lenkung des Rosses und der Handhabung der Lanze hervorzuthun. Es waren derselben dreierlei: das Ringrennen, das Quintan (Pfahl)-Rennen und das Kopfrennen.

Eben dieselben drei Uebungen finden wir zum Theil bis auf den heutigen Tag bei unserm Bauernstande wieder. Und wir brauchen nicht einmal unbedingt anzunehmen, daß diese Spiele eine bloße bäuerliche Nachahmung des höfisch-ritterlichen Brauches sind. Sondern ebenso wahrscheinlich ist es, daß sie aus jener Zeit stammen, wo der holsteinische Bauer noch ebenso gut wie der Ritter zu Pferde kämpfte, noch im 14. und 15. Jahrhundert, und wo er also ebensowohl ritterlicher Uebungen und Rennspiele bedurfte wie der Adel.

Vgl. S. H. L. Jahrbücher für die Landeskunde I, 335 u. f. Ueber die ritterlichen Rennspiele s. J. Strutt: Sports and passtimes of the people of England. London 1801; 2 ed. by W. Hone 1830; auch „Das zeitkürzende Lust- und Spielhaus, gedruckt zu Kunstburg in diesem Jahr" (17. Jahrh.) S. 944 u. f.

Wie man schon im Mittelalter die Rennspiele im Scherz nachahmte, zeigt ein Teppich des 14. Jahrhunderts, welcher jetzt im

2. Als ein Mittelding zwischen dem Ringrennen und dem Quintan-Rennen ist zu erwähnen das Jungfernstechen zu Eichede, im Amt Trittau. Ein mittelst eines Rades und vier Wagenstühlen hergestelltes Carousel ist mit Mägden besetzt, welche nach einer weiblichen Figur mit einem Loch in der Brust stechen. (Mitgetheilt von J. Diermissen.)

---

3. Rolandsreiten.

Es ist dies das Quintanen-Rennspiel, worüber die Beschreibung bei J. Strutt: sports and passtimes und die dortigen mittelalterlichen Abbildungen nachzusehen sind. Wir finden dort, daß man sowohl zu Pferd wie zu Fuß und zu Boot nach dem Rennpfahl (Quintana) stach; ein Knabe, der stechen soll, sitzt gar auf einem hölzernen Pferd, das von zwei Gespielen gezogen wird. — Gewöhnlich war die Quintana gestaltet wie die obere Hälfte eines Mannes (Türken), welcher in der linken Hand einen Schild oder ein Schachbrett und die rechte Hand mit oder ohne Säbel ausgestreckt hielt. Traf man den Schild, so drehte die Figur sich auf ihrer Achse herum und schlug mit der Rechten den Reiter über den Rücken, wenn er nicht schnell davon sprengte. Die Kunst war zwischen die Augen, auf Nase oder Mund zu treffen, in welchem Fall die Figur still stehen blieb. — Unser Spiel unterscheidet sich in sofern als es hier gerade gilt, den Schild zu treffen und allmählich zu zertrümmern; man soll die Figur zum Umschwung bringen, aber sich dem Schlage derselben entziehen.

Das Rolandsreiten kommt regelmäßig nur noch in Dithmarschen vor und zwar vorzugsweise in Meldorf; außerdem im Dorf Sude unweit Itzehoe. Vormals auch in der Landschaft Eiderstedt; im Sommer 1861 meldeten die Zeitungen, daß ein unternehmender Wirth in Garding ein Rolandsreiten veranstaltet habe, wie es daselbst 1807 zuletzt stattgefunden. — Dem Rolandsreiten entspricht (wie beim Ringrennen) ein Rolandsfahren und -laufen. Die hölzerne Figur nämlich, welche als Rennpfahl dient, heißt allgemein der Roland. Denselben Namen tragen

bekanntlich auch die kolossalen Bildsäulen (Kaiserbilder), welche an vielen Orten Norddeutschlands auf dem Markt stehen; so in Holstein noch zu Wedel und Bramstedt. Hat man von diesen Bildern den Namen entlehnt?

H. Zöpfl: „Die Rulands-Säule, eine rechts- und kunstgeschichtliche Untersuchung“ Leipzig und Heidelberg 1861 — weist nach, daß diese Standbilder eigentlich Bildsäulen des Kaisers Otto II. (starb 983) gewesen sind, welchen man „den rothen König“ zu nennen pflegte; wahrscheinlich weil er (neben seinem Vater, „dem großen Kaiser“ Otto I) der eifrigste Beförderer des gerichtlichen Zweikampfs war und überhaupt schon von Jugend auf im Blutgericht zu sitzen pflegte. Der Name columna Rulandi, Rolands-Säule, laute ursprünglich Rothlands-Säule und bedeute also das Kaiserbild errichtet auf dem „rothen Lande,“ der „rothen Erde“, d. h. auf der Blut- und Kampfgerichtsstätte. Im Lauf der Zeit ward der Begriff „Roland-Rothland“ verwischt, und man kam dann darauf, die Säulen auf Roland, den Paladin Karls des Großen, zu deuten, der im Mittelalter ein Lieblingsheld des ritterlichen Epos war.

Uebrigens will Zöpfl den Ursprung der Rolands-Säulen noch weiter bis in die heidnische Zeit zurückführen. Die alten Deutschen hatten bekanntlich keine Götzenbilder, sondern übten ihren Gottesdienst im Dunkel der Wälder; ein heiliger Baumstamm, grün oder vor Alter verdorrt (truncus) bezeichnete die Opferstätte, welche zugleich die Stätte des Blut- und Kampfgerichts war und darum mit Recht das „rothe Land“ (Blutland) heißen konnte; an den heiligen Baum wurden wahrscheinlich Symbole wie Schild oder Schwert gehängt; das Ganze galt dann als ein Wahrzeichen des auf dem rothen Lande bei Opfer und Gericht waltenden Gottes. Als mit dem Heidenthum der Opferdienst verschwand, blieb der alte heilige Stamm nur als Dingbaum; der Schildpfahl und Schwertpfahl wird bei Hegung verschiedener Gerichte ausdrücklich erwähnt. Indem man diesen Pfahl in Menschengestalt bildete, entstand dann die Rolands-Säule, bei der Schwert und Schild gleichfalls die wichtigsten Attribute sind. Daß man gerade das Bild des rothen Königs Otto wählte, lag wohl theils an dem schon erwähnten Grund, theils auch daran, weil er, wie kein anderer Kaiser, in Norddeutschland als christlicher Heldenkönig, als siegreicher Gegner der heidnischen Slaven und Dänen gewaltet hat. Kurz: das Kaiserbild hat ein heidnisches Göttersymbol verdrängt!

Diesen Umschwung sieht Zöpfl abgespiegelt in der Schleswig-

schen Sage bei Müllenhoff („Sagen, Märchen und Lieder von S. H. Lbg." Nr. 503, S. 374): Roland stürzt sich in den Brunnen, nachdem er eine große Schlacht verloren; d. h. der heidnische Rothlands-Gott fährt zur Unterwelt, nachdem er und sein Dienst von dem christlichen Kaiser Otto gestürzt und verjagt ist. — In derselben Weise deutet Zöpfl auch unser Rolandsreiten: der Roland, welcher so bekämpft wird, stelle nicht das Kaiserbild vor, sondern im Gegentheil dessen Vorgängerin, die heilige Säule des heidnischen Gottes; das Spiel sei also nur eine mehr kriegerische Form des s. g. Heidenwerfens (vgl. Nr. 8 Kegeln) und in der That nichts anders als ein Erinnerungsfest an den Umsturz des dänisch-slavischen Heidenthums durch die Siege des Kaisers Otto.

Ueber die holsteinischen Rolande und die daran sich knüpfenden Bräuche (z. B. den Rolandstanz in Bramstedt ꝛc.) so wie über das Rolandsreiten hat Zöpfl S. 198 222 vollständige Mittheilungen gesammelt; vgl. sonst noch Meyer Darstellungen aus Norddeutschland S. 256; Hansen Charakterbilder aus Schl. H. Lbg. (Hamburg 1858) S. 38; Niemann Schleswig-Holsteinische Vaterlandskunde (Hbg 1802) III, 83—87. Am letzgenannten Ort wird eine „Rolandsrede, zum zweiten Mal umgearbeitet und verbessert von Johann von Essen zu Meldorf 1785" mitgetheilt; ein ungedrucktes scherzhaftes „Manifest des Rolands-Königs Claus I zu Meldorf vom Jahr 1815" erwähnt Zöpfl S. 220.

Nachstehende genauere Beschreibung des Spiels verdanken wir Herrn Prof. H. W. Kolster in Meldorf.

Das Rolandsreiten nimmt jetzt in Ditmarschen vielleicht nur noch in Meldorf einen nicht unwesentlichen Platz unter den Fastnachtsspielen ein. Hier wird es so ziemlich jährlich begangen; aber sonst findet es sich nur noch hier und da sporadisch, nicht als traditionell überkommene Sitte, mehr unter den Knechten als unter den Bauern und Landbesitzern. Zu Anfang dieses Jahrhunderts pflegte das von hier eine Meile entfernte Windbergen an dem Meldorfer Rolandsreiten Antheil zu nehmen, und ward klagbar, als man ihm die Auslieferung des Rolandsbildes zum Behuf eines eigenen in Windbergen zu veranstaltenden Rolandsreitens verweigerte. Das Wesen des Spiels hat etwas so Ritterliches, Kriegerisches, es setzt bei dem Reitenden so sehr Kraft und Gewandtheit voraus, trägt so ganz den Charakter einer mittelalterlichen Reiterübung, daß

es nahe liegt, seinen Ursprung in den Zeiten der freien Volksgemeinde zu suchen. Der historische Beweis dafür fehlt freilich: weder der Chronist Neocorus noch sonst eine alte Urkunde gedenkt seiner; doch bestätigt das älteste Zeugniß von seinem Vorhandensein eine Verbreitung in ganz Ditmarschen. Es ist das alte Lied „Ditmarsche Frye“ überschrieben, welches Vieth entnahm aus einer Handschrift des Dichters Rachel, der zwischen 1618 und 1675 lebte und Rector in Heide war. Der betreffende Vers lautet:

„Wenn se na dem Ringe riden,
„Echter (oder) na dem Roland striden,
„He geiht mit de Büte dör“ (geht mit der Beute durch).

Von Rachel, der nur hochdeutsch gedichtet hat, ist das Lied gewiß nur aufgezeichnet als ein altes denkwürdiges; aber gar viel vor ihm ist es auch nicht entstanden, wie die Sprache und die Erwähnung der großen Landesfehde von 1559 zeigt. Es gedenkt des Spieles als eines altherkömmlichen, stellt es als Volksspiel dem Ringreiten an die Seite, charakterisirt es sehr glücklich durch den Ausdruck „striden“ als ein Kampfspiel, und so irren wir wohl nicht, wenn wir darin ein Ueberbleibsel der alten ritterlichen Spiele des Mittelalters ahnen. Es ist das Turnier in die bäuerlichen Verhältnisse, in den Kreis der Volkslustbarkeit versetzt; ja es erinnert in seiner Form an das „Schirmen“ des Nibelungenliedes, insofern es sich bei ihm wie bei jenem um das Treffen und Brechen eines Schildes handelt. Ob es mit dem bei Gelegenheit von Turnieren erwähnten Gesellenstechen eine Verwandtschaft hat, müssen Kundigere sagen. Es findet sich jetzt mehr in Süderditmarschen als in der Norderlandschaft, und als man vor einigen Jahren in Weslingburen ein Rolandsreiten hielt, schloß man sich der Meldorfer Weise eng an. Auch in Meldorf hat es kein eigentliches bürgerliches Element als Grundlage, keine geschlossene Gesellschaft, auf die es sich stützte, keinen Königsgewinn, keine bürgerliche Ehren und Vortheile für den Sieger.

An den Fastnachtsmontag gebunden ist das Rolandsreiten keinesweges; aber schon die körperliche Anstrengung, die es erfordert, räth es in die kältere Jahreszeit zu verlegen. Meistens einigt sich dazu ohne viel Vorbereitungen eine Zahl von jungen Leuten,

zuweilen aber wird daraus eine große Gilde, wobei man zu Pferde in feierlichem Umzuge den Roland auf einem Wagen durch die Straßen führt. Daß in dem einen wie dem anderen Falle ein Tanz die Feier beschließt, braucht kaum gesagt zu werden; dann bewirthet die Gesellschaft ihren König und darin besteht sein Königsgewinn.*) Ueberdies wird ihm die Auszeichnung, daß er den Roland in seinem Hause bewahrt und ihn am nächsten Fastnachtmontag, wenn kein Rennen stattfindet, aus seiner Bodenluke gucken läßt.

Der Roland, des Spieles Mittelpunkt, ist eine mannshohe aus Eichenholz geschnitzte Puppe, welche aus zwei um den Gürtel zusammenstoßenden Theilen besteht, und einen mit Schild und Speer bewaffneten Mann vorstellt. Das Postament, auf dem der untere Theil steht, wird in die Erde gegraben, so daß die Füße einen oder anderthalb Fuß über derselben bleiben. So steht der untere Theil fest, der obere aber dreht sich um eine aus dem unteren hervorragende eiserne Stange. Der Schild bildet keinen integrirenden Theil der Figur, sondern besteht nur aus einem viereckigen Brett von 1 bis 1½ Zoll Dicke und etwa 18 bis 20 Zoll ins Gevierte und wird an den wagerecht ausgestreckten rechten Arm festgenagelt oder festgeschroben. Eigentlich sollte es wohl freilich der linke Arm sein, der den Schild trüge; aber dann müßte der Reiter auch den Stoß mit der linken Hand führen. Denn diesen Schild durch einen kräftigen Stoß im Vorüberrennen zu zerbrechen,**) das ist die Pointe des Spieles, und wem das vollends gelingt, (indem er den letzten Rest herabstößt), der ist König. Es muß aber mancher tüchtige Stoß auf den Schild geführt werden, ehe derselbe spaltet, und zuweilen gelingt es nicht, ohne daß man mit der Säge nachhilft. Da aber der obere Theil der Figur sich drehen kann,

*) (Früher schloß sich vielfach an das Rolandsreiten unmittelbar ein anderes Fastnachtsspiel, das Katzenschlagen, und man führte zum Schluß beide Sieger, den Rolands-König und den Katzen-König (Tonnen-König), im Triumph nach dem Gildehause.)

**) (Es scheint, daß der Brauch des Spiels an verschiedenen Orten verschieden war. Man hat den Schild auch wohl mit Säbeln zerhackt; oder man gab dem Roland statt des Schildes gar einen Ring in die Hand, nach welchem gestochen wurde.)

so schwingt sich bei einem Stoß auf den Schild dieser Theil herum, und zwar um so viel rascher, je kräftiger der Stoß geführt wurde: der Schild fliegt auf die linke Seite und über dem Stoßenden würde die Spitze der Lanze, welche die Figur in der linken Hand führt, zu stehen kommen und ihn mit dem an derselben hängenden Aschbeutel treffen, wenn nicht der Reiter zugleich mit dem geführten Stoße auf das schleunigste davon eilte. Mit dem Aschbeutel getroffen zu werden ist, abgesehen von der Unannehmlichkeit des Grußes, der den Getroffenen in eine Staubwolke hüllt, die größte Schande, und ein Hohngelächter der Umstehenden erschallt, so oft einen Reiter dies Unglück trifft. So hat das Spiel etwas Neckisches und erfordert eben so viel Schnelligkeit und Gewandtheit als Kraft; denn Stoß und schleunige Flucht fällt in einen Moment zusammen, und derselbe Stoß, welcher die meiste Aussicht gewährt den Schild zu brechen, bringt den Roland auch zum schnellsten Umdrehen und verdoppelt damit die Gefahr vom Aschbeutel getroffen zu werden.

Schon der Name zeigt, daß das Ganze ein Reiterspiel ist. Die Theilnehmenden stellen sich mit dem Rolandstößer bewaffnet zu Pferde in mäßiger Entfernung von dem in die Erde eingegrabenen Bilde auf. Dieser Stößer ist ein gedrechselter Stab von etwa 3 Fuß Länge und 2 Zoll Dicke, in dessen vorderes Ende ein eiserner Bolzen von eines kleinen Fingers Dicke hineingetrieben ist, der ein wenig über das Holz hervorragt. Dann setzen die Reiter einzeln in bestimmter Reihenfolge ihr Pferd in Galopp und führen, indem sie an der rechten Seite des Bildes vorbeisprengen, ihren Stoß auf den Schild. Die Anstrengung ist keine geringe und erfordert erhebliche Armkraft; es ist nicht selten, daß der wenig geschickte allzuhitzige Reiter eine wunde Hand davon trägt. Auch ist der Stoß und das damit zusammenfallende Davoneilen nicht einmal die einzige Aufgabe für den Reiter: die Pferde scheuen oft vor dem ungewohnten Anblick der Figur, suchen sie im Kreise zu umgehen und sind zumal im Anfang nur mit Mühe an dieselbe hinanzubringen. Jedes Unglück und Ungeschick ermangelt natürlich nicht das Gelächter der Umstehenden zu erwecken, die sich allemal in großer Zahl zu dem

Schauspiel einfinden. Nach jedem Stoße wird die Figur durch einen Knaben für den nächsten Reiter wieder zurechtgestellt.

Die äußere Ausstattung des Rolandsbildes in Meldorf ist im Wesentlichen die des bewaffneten ditmarscher Bauern, wie sie uns die alten, dem Neocorus, Westphalen und Danckwerth beigegebenen Abbildungen zeigen. Auf dem Kopfe aber trägt derselbe freilich nicht den Hut mit der Feder, sondern ein Mittelding zwischen Filzmütze und Pickelhaube mit herabhängendem Büschel von Pferdehaar. Der Bart ist spitz, nicht übermäßig lang und ruht auf der Hemdkrause. Im Munde hat das Bild ein eisernes Kalkpfeifchen. Der Verfertiger desselben hatte also sicherlich kein ritterliches Bild zu seinem Muster. Das Wamms ist von rothbrauner Farbe und deckt unterhalb des Gürtels auch noch die Mitte des Unterleibes, wo es mit einer bunten falbelartigen Verzierung endet, die in ihrer Mitte eine vor dem Leibe getragene Tasche zeigt. Die Beinkleider sind weit und decken das Bein bis zum Knöchel; der Fuß erscheint nicht nackend, wie in der Abbildung des Ditmarschers bei Neocorus; auch hat Schnitt und Weite der Hosen keine Aehnlichkeit mit jener. Mag uns aber auch die Kleidung die Tracht einer späteren Zeit vor Augen führen; so wird es doch nicht zweifelhaft sein können, daß die Figur den bewaffneten Bauern vorstellt aus einer Zeit, wo das Feuergewehr Schild und Lanze noch nicht verdrängt hatte.

Außerhalb Meldorf ist das Rolandsreiten so selten geworden, daß die heranwachsende Generation es nur selten gesehen hat, doch leben Erinnerungen, daß es gefeiert sei, noch an manchen Stellen. Da der Besitzer dort selten Theil nimmt, so behelfen sich Tagelöhner und Knechte auch rücksichtlich der Weise des Spiels. Da ihnen Pferde nicht zu Gebote stehen, so nehmen sie eins von den Hinterrädern eines Wagens und lassen es in einer Höhe von etwa 3 Fuß sich wagerecht um eine senkrecht in die Erde gegrabene Achse drehen. Dann befestigen sie auf dem Rade einen Balken von etwa 8 Fuß Länge, dessen äußerste Spitze einen Stuhl trägt, auf dem der Stoßende sitzt. Dreht man nun das Rad nur mit mäßiger Geschwindigkeit, so kommt die Schnelligkeit des Schwunges für den auf dem Stuhl Sitzenden fast der eines im Galopp laufenden Pferdes gleich. Die Figur des Roland wird in der

nöthigen Entfernung eingegraben, daß der auf dem Stuhl Sitzende den Schild erreichen kann. Der eiserne Bolzen, mit dem man stößt, ist etwa $^3/_4$ Fuß lang und gleich einem Rappier mit einem Handgriff versehen, der durch ein rundes Brettchen die Hand schützt. Man pflegt dabei einen Einsatz zu machen, der Gewinnende muß aber den Genossen etwas zum Besten geben. Ein Tanz bildet natürlich auch hier den Schluß.

---

4. In früherer Zeit hat man auf dem Lande auch nach Türkenköpfen gestochen, geschlagen und geschossen, und zwar zu Pferd.

Domherr Meyer, Darstellungen aus Norddeutschld. S. 256. An einem Fürstenhof sah einmal ein türkischer Gesandter solchem Spiel zu, und man fragte ihn, wie ihm das gefiele. Da antwortete er: „Die Türken halten nicht so still!"

---

5. Schifferstechen.

Das Stakensteken (Schifferstechen) war ehemals in Hamburg ein Volksfest und eine Belustigung der Schiffer, und ward auf den s. g. Fleeten aufgeführt. In weißen Hemden mit bunten Bändern geschmückt, auf dem Rand ihrer Fahrzeuge stehend, fuhren sie an einander vorüber und suchten sich gegenseitig mit ihren langen Ruderstangen herab ins Wasser zu stoßen. Wer in diesem Kampf Sieger blieb, gewann den Preis, während die unterliegenden außer dem kalten Bade das Gelächter der Zuschauer davon trugen.

Schütze Idiotikon IV, 183 nach Elmenhorst Dramatol., wobei er hinzufügt: „Jetzt außer Brauch." — Schmidt, geschichtsmäßige Untersuchung der Fastelabends-Gebräuche in Deutschland, 2. Aufl. Rostock 1752, bezeichnet das „Fischerstechen nebst Gänseziehen" als ein Maifest. Aber z. B. in Ulm fand beides im August nach Laurentii statt, vgl. Scheible's Schaltjahr III, 517—25. Das Gänseziehen für Fischer war so: die Gans ward an dem über einen Kanal gespannten Seil mit den Füßen aufgehängt, der Preisbewerber in einem Nachen schnell darunter weggefahren, und es galt

nun dem Thier den mit Fett glatt eingeschmierten Kopf abzureißen. Ward das Spiel auf festem Lande vorgenommen, so mußten die Bewerber unter dem Seil hindurchreiten oder auf einem Wagen fahren. Wer dabei zu lange riß und nicht loslassen wollte, that oft einen lächerlichen Fall. In England Goose-Riding, s. Strutt sports and passtimes; in Holland Trekken van de Gans, s. Grabner, Vereinigte Niederlande, Gotha 1792, S. 360.

---

6. Das Taubengelage.

Ueberall in den Dörfern der Grafschaft Ranzau werden am zweiten Ostertage sogenannte Duvengelags (Taubengelage) gefeiert. Zwischen zwei Bäumen ist ein Seil ausgespannt, welches durch die beiden Böden einer Tonne geht, so daß diese sich bei einem Anstoß um das Seil bewegt. An dem Seil hängt dann noch mit einem Bande befestigt eine hölzerne Taube inmitten der Tonne. Das Spiel besteht nun darin, daß die Knechte die Tonne mit Steinwürfen aus einer gewissen Entfernung zu zertrümmern haben, welches bei der Beweglichkeit der Tonne nicht geringe Schwierigkeit bietet. Die Hauptaufgabe ist danach, das Band, mit dem die Taube befestigt, abzuwerfen; wer dieses vollführt, wird König. Seidene (früher Damast-) Tücher sind die Preise, welche während des folgenden Tanzes, um die Mütze gebunden, getragen werden.

Mittheilung von J. Diermissen. Es ist dies offenbar eine spätere Form der Volksbelustigung, deren Domherr Meyer: „Darstellungen aus Norddeutschland" S. 256 also gedenkt: „In einigen Distrikten sperrt man eine Taube in eine schwebende Tonne. Hiernach wird geritten und so lange geschlagen, bis aus der zusammenschmetternden Tonne das Thier unter Jubel entfliegt." Aus dem Reiterspiel ist ein Spiel zu Fuß geworden, und die lebendige Taube hat man aus Humanität durch eine hölzerne ersetzt.

---

7. Ein verwandtes Spiel für die Mägde ist das Duventründeln zu Schönberg im Amt Steinhorst, Lauenburg. Eine Taube wird unter einen Topf gesetzt; dann rollen (tründeln) die

Mägde mit einer Kugel danach, bis der Topf zertrümmert wird und die Taube davon fliegt. (J. D.)

---

8. Das Kegeln oder Bosseln

braucht nur genannt zu werden; es ist von Alters her eins der beliebtesten und gewöhnlichsten Volksspiele. Bemerkenswerth sind die Rufe der Kegeljungen: 0 „Pudel!" oder „R E, re, floiten güng he!", 1 „Een Pluck!", 2 „Hot af!" 3 gerade durch „Hamborger Wapen!", 4 „Veer Fette!", 5 „Schöne Fief!", 6 „Half Dutz!", 7 „Half Liespund!", 8 „Schöne Acht!", 9 „Alle Negen!" oder „De ganze Rummelie!" Hie und da auch anders.

Schütze Idiotikon I, 132. Hoffmann Horae Belgicae VI, 177 berichtet aus Niederland von dem Kegelspiel (keghelen, englisch nine pins, franz. jeu de quilles) und von dem Kugelspiel (clossen, cloten, bollen, rollen, boghelen), wobei man auf ebener Bahn eine Kugel durch einen eisernen Ring (boghel, cloosporte) warf, das franz. mail. Ein anderes niederländisches Spiel ist das cloten ane den bloc, mit der Kugel nach einem einzelnstehenden Kloß als Ziel werfen. Andere Kugelspiele bei Rochholz Allemannisches Kinderlied und Kinderspiel Nr. 88. Als die älteste Form des Kugeltisches, Billards, erwähnt Strutt sports and passtimes das Spiel Troule in Madame. Vgl. Gutsmuths Spiele Nr. 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25.

Simrock (in Wolfs Zeitschrift für deutsche Mythologie II, 134) wagt die Vermuthung, daß das Kegelspiel aus einer kirchlichen Sitte des Mittelalters entstanden sei. Hie und da hatte man nämlich bei den Kirchen Ueberreste heidnischer Götterbilder, oder richtiger heiliger Göttersäulen (Baumstämme, Holzpflöcke) aufbewahrt, welche man zu gewissen Zeiten höhnend zu umtanzen, mit Steinen zu bewerfen und umzustürzen pflegte. Wo solche Säulen fehlten, half man sich anders; in Hildesheim z. B. mußte ein Bauer aus einem Nachbardorf jährlich um Laetare zwei kegelförmige Klötze liefern, welche gesteinigt und dann verbrannt wurden; man nannte das geradezu das „Steinigen des Jupiter" und eine damit verknüpfte Abgabe „Jupitersgeld." Grimm Mythologie 2. Aufl. S. 172, 743. Das bedeutete, daß man immer aufs Neue das Heidenthum der Vorfahren verschmähte und verhöhnte; darum mußte anfangs namentlich wohl die Jugend, wenn sie zur ersten Communion ging, dabei mit-

wirken, bis allgemach der Sinn des Spiels vergessen ward. Aus diesem s. g. Heidenwerfen will Simrock das Kegelspiel ableiten, ebenso wie Zöpfl das Rolandsreiten (Nr. 3).

Weniger glücklich ist die Vermuthung Norks, welcher in den Kegeln die fallenden und wieder erstehenden Walhalla-Kämpfer abgespiegelt sieht (s. Scheibles Kloster IX, 231.)

---

9. Eisbosseln.

Das eigentlich nationale Winterspiel in unserem Lande ist das Eisbosseln (Jsb.) oder Klootschêten (Klschießen), welches vorzugsweise in den Marschen an der Westküste Schleswig-Holsteins, aber auch auf der schleswigschen Geest an der Gränze der Marsch gespielt wird, und zwar wenn Gräben und Moore fest und glatt gefroren sind. Man hat dabei zweierlei Kugeln, die größeren Handbosseln, von Holz mit Blei ausgegossen, oder auch von Eisen, und gewöhnlich 2—3 Pfund schwer, welche „über der Hand" (Ansatz in Kopfhöhe) oder „unter der Hand" (Ansatz vom Rückenwirbel aus) fortgeworfen werden; sie hängen an einigen Orten für gewöhnlich an der Decke des Tanzlokals. Die kleineren heißen Schetbosseln, 6—10 Loth schwer, und werden mit einem Schwung (Kreisschwingung des Arms um die Achselhöhle) fortgeschnellt. — Zu diesem Spiel fordert die junge Mannschaft des einen Dorfs oder Kirchspiels die des anderen heraus; jede Partei zählt gleich viel, oft 50—100, oder man läßt wohl zwei Mädchen für einen Mann gelten; jeder einzelne hat seinen Gegenmann auf der anderen Seite, über welchen Punkt man sich vorher vereinigt und die Gegenpaare nach Verhältniß der Kräfte wählt. Ueberdies werden Beamte für das Spiel ernannt; die Oberaufsicht führt ein Rathmann oder Lehnsmann; der „Legger" heißt derjenige, welcher vorausgeht und mit einem Stock den Platz, wo die geworfene Kugel liegt, bezeichnet, auf welchen Stock alsdann der Werfer bei dem neuen Wurf seinen Fuß setzt; der „Oproper" ruft die Namen derjenigen auf, welche an die Reihe kommen; endlich hat jede Partei

einen Wegweiser, welcher die besonders günstigen Stellen zeigt, wo die Kugel beim Niederfallen noch weiter rollt ꝛc.

Man setzt den Anfang und das Ende der Wurfbahn fest, und es kommt nun darauf an, welche Partei ihre Kugel zuerst an das Ziel bringt, das oft bis drei Viertelmeilen entfernt ist; von der Partei, welche gerade überlegen und mit ihrer Kugel voran ist, sagt man, „se stickt (hett) en Schott op", d. h. einen Riegel; wird dieser Abstand wieder eingeholt, so heißt es: „se rückt dat Schott ut." Es wirft also abwechselnd A von der einen und a von der anderen Seite, B und b ꝛc. bis das Ziel erreicht ist. Hat man ausgemacht, daß vom Ende der Bahn aus wieder zum Anfang zurückgeworfen werden soll, so bekommt die überlegene Partei wohl einen besonderen Vortheil; sie darf nämlich von dem Ort an, wo die zurückgebliebene Kugel der Gegenpartei liegen blieb, also diesseits des Ziels, ihren Stand nehmen und von da zurückwerfen; die andere Partei aber muß am Ziel oder gar jenseit desselben, wo die gegnerische Kugel lag, beginnen.

Der Kampfpreis ist gewöhnlich einige Tonnen Bier, welche die unterliegende Partei bezahlen muß und welche man gemeinschaftlich am Abend im Wirthshaus austrinkt; hiebei wird dann gejubelt, getanzt und auch an Freudenschüssen nicht gespart. Aber höher als den Gewinn schätzt man die Ehre des Sieges; die ganze Gemeinde thut sich nicht wenig darauf zu gut, und die Besiegten bekommen wohl die übliche Spottrede zu hören: „Sünd ji ok Kerls? ji könt ja isbosseln as en dode Hähn!" (wie eine todte Henne), worüber es dann leicht zwischen Jung und Alt zu Streit und Handgemenge kommen kann.

Schütze Idiotikon I, 132; II, 202; Gutsmuths Spiele Nr. 22; Wolf: „über die Feldmäuse (Hamburg 1786) S. 190; Schl. H. Provinzial-Berichte 1787 Heft III, 298; Ehlers: „Betrachtungen über die Sittlichkeit der Vergnügungen (Flensburg und Leipzig 1779) II, 92 u. ff., Krünitz Encyclopädie LXXII, 558 und 732; Reventlow und Warnstedt: Beiträge zur land- und forstwirthschaftlichen Statistik S. 65, 73, 85, 89, 98, 191 und 202. In Eiderstedt hat man das Sprichwort: „De Bossel mutt sinen Loop hebben." — Hansen, Charakterbilder aus S. H. L., S. 39.

Entsprechend ist das Schweizerische Kugelitrölen (trölen = tründeln), wo zwei Parteien auf der Landstraße je mit einer Kugel um die Wette werfen, oft über eine Stunde vom Dorf weg und zurück; die verlierende Partei setzt den Gewinnern gewöhnlich einen Trunk. Rochholz, allemannisches Kinderspiel Nr. 88. Verwandt, doch anders ist das Schottische Ourling, s. Gutsmuths Spiele Nr. 19. In Holland cluiten, calluiten, in Flandern iisblocken, mit Eisschollen auf dem Eise wettwerfen. Hoffmann Horae Belgicae VI, 177; ebdslbst 185 Nr. 63 kloot schieten.

---

10. Das Ziellaufen.

„Unter den gymnastischen Spielen hat das, besonders im Eutinischen übliche Ziellaufen fast griechische Formen und arkadische Reize. Beide Geschlechter nehmen daran Theil. Nett und frei gekleidet erscheinen die schönsten jungen Bauern, die Mädchen zierlich und leicht geschürzt. Ein Mann läuft mit mehreren Mädchen um die Wette. Die Rennbahn ist in Stadien getheilt; bei jedem derselben erwartet ein Mädchen den Läufer, gesellt im geflügelten Lauf sich ihm bei, bis das nächste Ziel erreicht ist, wo eine neue Wettläuferin und so fort bis zur letzten Schranke wartet und ihrerseits den Wettlauf fortsetzt. Gewöhnlich wird, wie sich's gebührt, der junge Held des Mädchens Sieger und erfaßt zuerst mit dem höchsten Preis den Kranz am Ziel, indem er bis zum letzten Stadium seine Kräfte schont und im Lauf anfangs, seine Gespielin neckend, zögert. Doch auch die leichtfüßigen Dirnen, welche die Mittelziele, wozu jener ihnen Rang und Vorsprung gönnt, zuerst erreichen, empfangen geringere Preise."

Wörtlich aus Domherr Meyer's Darstellungen aus Nord-Deutschland S. 255—56. — Auch in anderen Gegenden kommt der Wettlauf als Volksbelustigung vor.

---

11. Die Eierlese.

Ein Wettspiel, welches auf dem adeligen Gute Krummendieck, unweit Wilster, und in manchen Dörfern in verschiedenen Gegenden

Holsteins vom Landvolke beiderlei Geschlechts gespielt ward. Eier werden dazu in gewissen Entfernungen und Kreisen auf dem Felde herumgelegt; einer muß dieselben, ohne eins zu zerbrechen, in einen Korb zusammenlesen, während der Gegner nach einem fernen Hause hin und zurückläuft. Wer zuerst mit seiner Aufgabe fertig wird, hat gesiegt und die Eier gewonnen. Das Spiel heißt Eier ellen, E. leggen, auch E. lopen.

Schütze Idiotikon III, 339; Reventlow und Warnstedt Beiträge zur land- und forstwirtschaftlichen Statistik S. 157. Das Spiel ist durch ganz Deutschland und die Schweiz verbreitet; vgl. Tobler, Appenzellischer Sprachschatz S. 165 (die Eierleseta); Schmitz, Sitten und Sagen des Eifler Volks I, 29 (das Eierlegen zu Schönecken); Schmeller, Bayerisches Wörterbuch II, 349 (das Eierklauben); Vulpius, Curiositäten der Vor- und Mitwelt V, 359 (das Eierlaufen in Pfungstadt bei Darmstadt); Pröhle, kirchliche Sitten S. 266 (das Eierlegen in Alt-Bransleben, pr. Provinz Sachsen); sonstige Nachrichten davon aus dem Elsaß s. Stöber, Alsatia 1852, S. 132; aus Bern; aus Aargau s. Rochholz Allemannisches Kinderlied und Kinderspiel S. 504; aus Schwaben s. Meier Gebräuche Nr. 68. 69 und Zeitschrift für deutsche Culturgeschichte 1859, S. 522; aus Waldeck s. Kuhn, Sagen Gebräuche und Märchen aus Westphalen II, 152; aus Hessen s. Lyncker deutsche Sagen und Sitten aus hessischen Gauen S. 242 und Mülhause, Urreligion des deutschen Volks S. 162; aus Breslau s. Krünitz Encyclopädie XI, 768 u. s. w.

Zur Vervollständigung der obigen Beschreibung entnehmen wir aus Tobler (Appenzell) noch folgende Notizen: „Die Eier werden in gleicher Entfernung, etwa eine Elle von einander, in einer Linie gelegt. Der Leser trägt oder wirft jedes Ei einzeln an das eine Ende der Linie und zwar in eine mit Stroh oder Grummet belegte Wanne, welche von jemandem gehalten wird, um auch nöthigenfalls die Fehlwürfe aufzufangen; doch darf er nicht mehr als eine bestimmte Zahl Eier beim Werfen zertrümmern. Unterdeß läuft der Läufer unter gehöriger Aufsicht an einen bestimmten Ort und zurück. Da ist nun gar drollig anzusehen, wie Läufer und Leser, mit grellen Bändern geschmückt, auf einmal auseinander ans Werk gehen; wie Wächter für die Eier mit russigen Pfannen hin und herwandeln und hie und da ein munteres rothwangiges Mädchen einen Bart erhält."

Die Eierlese so wie andere Spiele und Gebräuche mit Eiern knüpfen sich heutzutage vorzugsweise an die Osterzeit; das Ei als

der aus dem Schlummer erwachende Lebenskeim deutet aber in der Symbolik nur auf den Frühling im Allgemeinen, wo in gleicher Weise die Erde aus dem Winterschlummer erwacht. Die Eierlese darf also nur überhaupt als Frühlingsspiel bezeichnet werden. Wenn der bestimmte Termin dafür, wo überhaupt ein solcher vorhanden ist, schwankt, braucht man nur daran zu denken, daß die Frühlingsfeier ursprünglich, als nur zwei Jahreszeiten Sommer und Winter gerechnet wurden, schon auf Fastnacht fiel (der Mittfastensonntag Laetare hieß geradezu Sommertag) und offenbar immer mehr auf einen späteren Termin Ostern, Maitag, Pfingsten verschoben ward. So ist denn auch unser Torfsodenlaufen zu Fastnacht nur eine Abänderung der Eierlese. — Ob die Eierlese mit dem Dienst einer bestimmten Gottheit (Ostara der Frühlingsgöttin) zusammenhängt, muß noch dahingestellt bleiben.

---

12. Eierwerfen und Eierstoßen.

Am Nachmittage des ersten Ostertages gehen auf den nordfriesischen Inseln die Kinder nach einem Felde, wo sich keine Steine finden, oder nach einer Wiese, um mit ihren bunten Puaskâiarn zu spielen. Jede Dorfschaft hat ihren bestimmten Spielplatz. Die Eier werden so lange in die Höhe geworfen, bis sie zerbrechen. Die Kinder stoßen auch die Spitzen zweier Eier an einander. Wessen Ei ganz bleibt, der hat gewonnen. Das Aneinanderstoßen wird Njötjrin genannt. (N. ist das Diminutivum von njütjan, stoßen mit den Hörnern oder mit der Stirn. Chr. J.)

---

13. Torfsodenlaufen.

Ein Volksspiel, welches im südwestlichen Schleswig am Fastnachts-Montage gebräuchlich ist. Es werden 50—60 Soden Torf jede etwa eine Ruthe von der anderen gelegt, an einem Ende der Reihe steht ein Korb, und von hier ausgehend muß der Sammler die sämmtlichen Soden, aber immer nur eine zur Zeit, aufnehmen und in den Korb legen. Während der Sammler so

beschäftigt ist, hat sein Mitbewerber irgend eine andere Aufgabe zu lösen; entweder er muß zu einem Nachbarn laufen und zum Beweise daß er da gewesen, von dort etwas mitbringen, oder er muß eine Anzahl Kuchen verzehren ohne dabei zu trinken. Wer von beiden am ehesten fertig ist, hat den Preis gewonnen, welcher gewöhnlich in einer Anzahl heißen Wecken (Hedeweggen) besteht.

Schütze, holst. Idiotikon IV, 124. — Entsprechend ist in anderen Gegenden Deutschlands das Holztragen; Holzscheite werden in einer gewissen Entfernung hinter einander gelegt; der Sammler geht von einem Standpunkt aus, um alles Holz hier zusammenzutragen, doch so, daß er immer nur ein Stück zurückbringt; und die ganze Arbeit muß in einer bestimmten Zeit vollendet sein. Krünitz Encyclopädie LXXII, 559. Beide Spiele sind offenbar an die Stelle des älteren Eierlaufens getreten. — Ueber die s. g. Hedeweggen, die herkömmlichen Fastnachtsbrödchen, vgl. Schütze II, 123.

---

14. Sacklaufen.

Die Preisbewerber stecken in großen Säcken, welche ihnen am Hals oder unter den Armen zugebunden werden, und hüpfen so die bestimmte Bahn entlang. Wer zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen; die Mehrzahl aber pflegt unterwegs zu stolpern und gibt durch ihre fruchtlosen Bemühungen Stoff zum Gelächter.

Vergl. Rochholz Allemannisches Kinderlied und Kinderspiel Nr. 84: „Sackgumpen, wo der in den Sack Gebundene über ein vorgehaltenes Seil oder Brett springen muß; bei Fischart Gargantua Kap. 25. Sackzucken.“ — Schmeller, bayerisches Wörterbuch II, 443 führt eine ganze Reihe solcher komischen Wettläufe an: das Blindlaufen, wo die Bewerber die Augen verbunden haben und sich erst dreimal umdrehen müssen; das Hosenlaufen, wo immer zwei jeder mit einem Bein in Einer Hose stecken; beim Eier-, Kochlöffel- oder Tellerlaufen haben die Läufer auf einem Teller oder Kochlöffel ein Ei glücklich an's Ziel zu bringen; beim Tabackslaufen müssen sie mit brennender Pfeife anlangen; beim Wasserlaufen (unter Mädchen gewöhnlich) gilt es, mit einem Kübel Wasser auf dem Kopf das Ziel zu erreichen ꝛc.

---

15. Hahn- oder Topfschlagen.

Ein Topf wird umgestülpt auf die Erde gesetzt. Einer steht in bestimmter Entfernung davon; man verbindet ihm die Augen, gibt ihm einen Stock oder Dreschflegel in die Hand und läßt ihn sich dreimal herumdrehen. Dann darf er vorwärts marschiren und den Topf zu treffen suchen, wobei ihm dreimal zu schlagen erlaubt ist. Trifft er, so hat er den Preis gewonnen; wo nicht, kommt ein anderer an die Reihe.

Früher ward ein lebendiger Hahn unter den Topf gesteckt, oder in ein Loch eingegraben, so daß er mit dem Kopf hervorragte. Bei diesem Hahnenschlag war der Hahn Siegespreis.

Na'n Putt slaen Schütze Idiotikon III, 249; holländisch Blindpot Hoffmann Horae Belgicae VI, 187; bei Fischart Gargantua Kap. 25. „Brich den Hafen"; Gutsmuths Spiele Nr 29; Rochholz Allemannisches Kinderspiel Nr. 69. Das Spiel ist abgebildet auf mittelalterlichen Miniaturen bei Strutt, sports and passtimes. Franz.: Casse-pot oder au pot cassé, wobei die Spielweise eigenthümlich; man bindet nämlich den Topf hoch an einem von der Decke herabhängenden Strick fest, so daß der Blinde den Schlag nach oben hin richten muß. Oeuvres de Rabelais, avec des remarques de Mr. Le Duchat, Amsterdam 1741, I, 84, *) 60. Daher stammt wohl der Warnungsruf beim franz. Blindekuhspiel: gare au pot au noir!

Eine besonders komische Abänderung des Hahnenschlags ist das englische Fastnachtsspiel die fette Henne dreschen (thrashing the fat hen): Der Bauer gab eine fette Henne her; ein Knecht hing sich diese auf den Rücken und ward zugleich mit einer Menge Pferdeglocken ausstaffirt; die übrigen Knechte aber ließen sich von den Mägden die Augen verbinden und bekamen Büsche in die Hand, worauf sie ihren Genossen mit der Henne und den Glocken mit Schlägen verfolgten; dabei prügelten freilich zum Spaß der Mägde die Blinden meistens sich unter einander herzlich ab. Zuletzt ward die Henne mit Speck gekocht und nebst Pfannkuchen und Mehlklösen von dem ganzen Gesinde fröhlich verzehrt. Hone, Every Day Book (London 1830) I, 245 uff.

---

16. Beim Topfwerfen wird der Topf an einem Strick aufgehängt; die Mitspieler stehen in einiger Entfernung und ver-

suchen, indem sie mit Knitteln danach werfen, denselben zu zertrümmern. Das Spiel wird auch um Geld gespielt, und zwar vorzüglich auf dem Lande auf den großen Scheunendielen.

Entsprechend ist das englische Hahnwerfen, wobei man mit Knitteln nach einem angebundenen Hahn schleudert. Anstatt der lebendigen nimmt man neuerdings auch von Blei nachgemachte Hähne. In Franken war früher das Hammerwerfen, wo man, und zwar mit verbundenen Augen, nach einer eingegrabenen Gans mit dem Hammer warf.

Na'n Putt smieten Schütze Idiotikon III, 249; throwing at Cocks s. Hone a. a. O. I, 249 u. ff. Schlez, Gesch. des Dörfleins Traubenheim, 2. Aufl. (Nürnberg 1794) S. 391 *).

Andere Spiele, wo der Hahn die Rolle des Dulders übernehmen muß, sind das Hahnköpfen (man schlägt dem Hahn, oder der Gans, meist blindlings, mit blankem Schwert oder hölzernem Säbel den Kopf ab) und das Hahnreiten (der Hahn wird mit den Füßen an einem ausgespannten Seil freischwebend aufgehängt, und es gilt während man zu Pferde rasch vorbeisprengt, ihm den Kopf abzuschlagen oder abzureißen; entsprechend das Gänsezleben, Gänsereiten s. Nr. 5, Schifferstechen, Anmerkung.) Bei dem holländischen Vogelsnijden wird der Hahn, die Gans in gleicher Weise aufgehängt und die Spieler, denen die Augen zugebunden sind, müssen im Vorbeilaufen im vollen Trabe den Kopf des Vogels abschneiden; Grabner, über die Vereinigten Niederlande (Gotha 1792) S. 360. — Eine vollständige Burleske endlich ist das Hahnpeitschen bei Volksfesten, Jahrmärkten u. dgl. in England. Ein Hahn wird in einem Korb angebunden; rund umher stellen sich ein Dutzend Burschen mit verbundenen Augen und mit ihren Peitschen in der Hand, und nachdem sie sich dreimal umgedreht haben, schlagen sie der Reihe nach mit der Peitsche nach dem Hahn, natürlich meist zum Leidwesen der blinden Nachbarn. Wer endlich den Hahn trifft, so daß er anfängt zu krähen, hat denselben gewonnen. Brand, observations on popular antiquities; 3. ed.

All diese Spiele, so wie viele andere Gebräuche mit dem Hahn, kommen in den verschiedensten Ländern, Deutschland, Niederland, Schweiz, England, Spanien, spanisches Amerika &c. vor und knüpfen sich vorzugsweise an bestimmte Zeiten und Feste, namentlich an Fastnacht, Pfingsten, S. Johannistag (Mittsommer), weiter an die Saat, die Aernte, die Hochzeit u. s. w. Der Hahn aber war in heidnischer Zeit ein heiliges opferdiensames Thier. Das weiset auf eine

ursprüngliche höhere Bedeutung und einen tieferen Sinn des Spiels. In den S. H. L. Jahrbüchern für die Landeskunde III, 171—176 ist versucht worden nachzuweisen, daß sich unter dem Hahnschlagen ꝛc. eine Cultushandlung aus dem altdeutschen Heidenthum verbirgt; es war das Opfer eines rothen Hahns, dargebracht dem Gotte Donar, welcher vor allen anderen dem Acker und dem Hause Fruchtbarkeit spendet. Danach scheint das fränkische Hammerwerfen, wo Donars Waffe, der Hammer, gebraucht wurde, die ursprünglichste und sinnigste Form des Spiels zu sein.

---

17. Katzenschlagen.

In eine kleine leichte Tonne wird eine Katze eingesperrt. Dem mit einem derben Knüppel bewaffneten Schläger werden die Augen verbunden; er wird einige Schritte von der Tonne entfernt, und dreimal im Kreise herumgedreht; nun tappt er wieder einige Schritte vorwärts und holt, auf die Tonne losschlagend, gewaltig aus. Trifft er nicht, so folgt ein anderer, bis einer den Glücksschlag thut, die Tonne zersprengt und dadurch die gefangene Katze befreit, welche nun unter dem hetzenden Geschrei der Menge davon läuft. — Manchmal wird die Tonne mit der Katze an einem ausgespannten Seil frei schwebend aufgehängt.

Meyer: „Darstellungen aus Norddeutschland" S. 256. — Ebenso wie dies Spiel dem Topfschlagen (Hahnenschlag), so entspricht ein holländisches Volksspiel unserem Topfwerfen (Hahnwerfen), nämlich das Katzenknitteln (Kattenkneppelen.) „Man steckt die Katze in ein Faß, spindet solches zu und hängt es an ein Seil, das an zwei Pfählen befestigt wird, so daß es sich hin und her bewegen kann. Nun stellen sich die Spieler 20—30 Schritte davon und werfen nach der Reihe mit einem Knittel nach der Tonne. Wer derselben endlich den Boden einwirft, so daß die Katze herausspringt, hat gewonnen. Menschlichere Spieler bedienen sich statt der Katze eines Ballons." (Grabner, über die Vereinigten Niederlande S. 361 und danach Krünitz Encyclopädie LXXII, 571.) — Anstatt zu werfen, schoß man auch nach der Katze, also Katzenschießen; s. Shakespeare, Viel Lärm um Nichts, Act 1 Sc. 2: „Hang me in a bottle like a cat, and shoot at me." — Oder ein Katzen-

stechen. In einem Faß mit lockerem Boden wurde die Katze eingesperrt und zugleich das ganze Gefäß mit Ruß angefüllt. Mit einem Spieß in den Händen mußten die jungen Landleute darunter durchlaufen und den leicht beweglichen Boden anstoßen, ohne von Ruß und Katze getroffen zu werden. Scheible, Kloster XII, 552.

Von einem förmlichen Kampf mit einer Katze erzählt Johann Berckmanns Stralsundische Chronik (Stralsund 1833): „Ao. 1414 to Vastelavend, do beet de Kattenridder tom Sunde up dem olden Markede de Katte, und de Rath stunden und segen dat an, und hadden de Katte genagelt an den Kaak. Do he se bedde doot gebeten, do schlog Herr Johann Culpe ehme tom Ridder.“ — Solche Katzenritter (Thierkämpfer) wie auch Narrenritter (mit dem Ritterschlag beehrte Hofnarren) gehörten zur Selbstverspottung des Ritterthums.

Daß man zu all diesen Quälereien gerade die Katze wählte, ist gewiß kein Zufall; die Katze war dem deutschen Heidenthum ein heiliges zauberkundiges Thier (Grimm Myth. 634), daher brachte das Christenthum sie mit Teufel und Teufelswerk in Verbindung, und so erschien sie als würdig der Anfeindung und Qual.

---

18. Schweinegreifen.

Einem Ferkel oder Schwein wird der Schwanz ganz glatt geschoren und mit Seife eingeschmiert; die Aufgabe ist nun, das Thier an dem Schwanz allein zu greifen und festzuhalten, was natürlich zu vielerlei lächerlichen Vorfällen Anlaß gibt. Der glückliche Preisbewerber erhält das Schwein zum Eigenthum.

Gefälliger ist ein englisches Volksspiel: das Lammlaufen. Zu Kidlington, Oxfordshire, wurde am Montag nach der Pfingstwoche ein fettes lebendiges Lamm preis gegeben; die Mädchen des Orts versammeln sich; man bindet ihnen die Daumen auf dem Rücken zusammen und läßt sie nach dem Lamm laufen und schnappen. Dabei bekommen die meisten nur einen Mund voll Wolle; die Glückliche aber, der es gelingt, das Thier mit dem Munde zu fassen und festzuhalten, wird zur „Dame vom Lamm“ ausgerufen und bei einem Schmaus mit Tanz und Spiel gefeiert; s. Brand, observations on popular antiquities. In Namur hat man ein Aalgreifen; s. Breton, Belgique (Paris 1802) I, 241.

Auch der mittelalterlichen Schweinefeste ist zu gedenken. Wohl die älteste Nachricht davon aus Spanien: bei der Vermählung des Königs Garcias VI. von Navarra (1134—50) ließ man ein Schwein auf einem eingezäunten Platz los, welches von Blinden mit Stöcken verfolgt wurde; öfter jedoch als das Schwein trafen diese, dem Grunzen nacheilend, sich untereinander und erregten großes Gelächter bei den Zuschauern. Raumer, Geschichte der Hohenstaufen VI, 590. Dasselbe war später ein beliebter Fastnachtsspaß in deutschen Städten, so z. B. in Lübeck 1386 und 1538, in Stralsund 1415, in Zwickau 1489, in Nürnberg u. s. w.; heutzutage kommt es noch in Mexiko vor, s. Sartorius, Mexiko; Landschaftsbilder und Skizzen aus dem Volksleben (Darmstadt 1852); S. 248.

19. Thierhetzen.

Die Hetzspiele (hetzen, plattdeutsch hissen), wo Stiere mit Hunden, Hähne mit Katzen ꝛc. sich bekämpfen und zerbeißen mußten, waren noch um die Mitte des 18. Jahrhunderts auf der Dröge bei Hamburg den Bewohnern Hamburgs und Altonas ein beliebtes Schauspiel.

Schütze, Idiotikon II, 141.

---

20. Vogel-, Hirsch- und Scheibenschießen.

Die Schützenfeste werden nicht nur zu regelmäßiger Zeit von den städtischen Schützengilden abgehalten, sondern auch vielfach von Wirthen oder von Unternehmern, welche irgend einen Gewinn gegen bestimmten Einsatz zum Ausschießen ansetzen, oder von den Schießlustigen auf eigene Hand veranstaltet, sowohl in den Städten wie auf dem Lande. — An diese Schützenfeste reihen sich die Kinder-Vogelschießen, welche vieler Orten als sommerliche Schulfeste von Alters her bestehen.

Am gewöhnlichsten wird nach dem Vogel geschossen, welcher in älterer Zeit der Gogen, d. h. Papagei hieß. (Danach führen die ältesten Schützengilden auch hie und da noch den Namen der

Papagojengilden, z. B. in Heide, Kiel rc.; in Altona gibt es zwei Papagojenstraßen, so genannt, weil sie nach dem Hügel hinaufführen, wo früher die Papagojenstange stand.) Außerdem schießt man nach der Scheibe und der Flatterscheibe. Manchmal ist auf die Scheibe ein Hirsch gemalt, oder man hatte statt dessen, z. B. in Burg, einen Laufhirsch von Holz, welcher an dem Ziel schnell vorbeigezogen ward. — Ursprünglich schoß man mit der Armbrust, später mit dem Doppelhaken und jetzt mit der Büchse.

Der Sieger heißt der König und genießt in einzelnen Städten noch laut der Gildenprivilegien einige Vortheile. Früher fehlte bei den Schützenfesten auch der Lustigmacher nicht, welcher „Herr Hofmeister" (Homester) titulirt zu werden pflegte.

Schütze Idiotikon II, 47; IV, 46 und 296; über den Homester II, 21, 153 und 172. Vgl. Hoffmann Horae Belgicae VI, 179.

21. Blaufink.

So nannte man in Holstein den Jungen, welcher, gewöhnlich mit einer spitzen Papiermütze und bemaltem Gesicht (gleich dem alten Pickelhäring und Gassencomödianten), an der Spitze seiner Gespielen, zugleich ihr Anführer und Narr, durch die Straßen der Städte oder auf Landwegen zog und Geld sammelte. Das Feldgeschrei der Horde dabei war: „Da kamt wi mit Jan Blaufink her!"

Schütze Idiotikon I, 112; (mit demselben Ruf oder einem noch derberen verfolgten die Gassenjungen vormals auch einen Betrunkenen.) Ueber den Jan Blaufink in Hamburg, der seit der Franzosenzeit verschwunden ist, vgl. Otto Beneke, Hamburgische Geschichten und Denkwürdigkeiten (Hbg. 1856) S. 452—470. — Anstatt der Pritsche trug der Blaufink ein s. g. Panterbrett (palmatoria, ferula), ein kreisförmiges plattes Hölzchen an einem Stiel, welches in den Schulen zur Austheilung von Handplätzern diente. Die Panters bekam der junge Sünder in die Handfläche, dagegen die Knevelkens auf die zusammengehaltenen Fingerspitzen. Schütze II, 302; III, 191.

22. Das Bierstehlen.

War eine Wöchnerin in der Gegend am Riesumer Moor (Nordfriesland) glücklich entbunden, so gab es ein Fest für die ledigen Gesellen aus der Nachbarschaft. Sobald das Befinden der Wöchnerin der Art war, daß sie Gefallen fand an den Schwänken der tollen Jugend, hieß es: „Heut Abend ist Bierstehlen!“ Dann wurde ein großer fast glühend gemachter eiserner Grapen mit süß gemachtem Bier gefüllt, außerdem Kuchen und Leckerbissen angeschafft und die ganze Bescheerung auf einen Tisch gestellt, der vor dem Bette der Wöchnerin stand. Die jungen Leute, welche schon eine Weile draußen vor den Fenstern gelärmt hatten, schritten nun mit großem Gepolter zur Stubenthür herein. Der Beredteste unter ihnen hielt darauf eine Rede, in welcher er unter Anderem eine Menge Heilmittel gegen das kalte Fieber und andere Krankheiten angeben mußte. Wenn er damit fertig war, suchte man sich der Gaben auf dem Tische zu bemächtigen. Es war aber nicht so leicht etwas zu bekommen, denn die Wöchnerin war mit einem langen Dornstock bewaffnet und hatte die Freiheit, nach allen Seiten über den Tisch hinweg Hiebe auszutheilen. Dazu war der Biergrapen, dessen man sich vor allen Dingen bemächtigen wollte, so heiß, daß es Brandwunden gab, wenn jemand ihn mit bloßen Händen berührte. Nach vielen vergeblichen Angriffen der jungen Leute, die von einem wilden Geschrei begleitet waren, ließ die Wöchnerin endlich nach, sich ihrer Waffe zu bedienen. Die Burschen sprachen den Gaben tapfer zu und verließen glückwünschend das Haus. (S. H. L. Jahrbücher für die Landeskunde IV, 187.)

23. Semmelbeißen.

Eine weit verbreitete Volksbelustigung. Die Semmel wird ausgehöhlt und mit Syrup gefüllt und dann an einem Faden hoch aufgehängt. Die Preisbewerber, mit auf den Rücken gehaltenen oder gebundenen Händen, stehen davor und versuchen, indem sie in die Höhe hüpfen, die Semmel anzubeißen. Wem das gelingt, der hat den Preis gewonnen, aber ihm tröpfelt der Syrup ins Gesicht.

Anderswo, z. B. in Lasbeck, östliches Holstein, hat man ein Kringelbeißen, in Ratzeburg ein Wurstbeißen, wo in gleicher Weise nach einem aufgehängten Kringel, einer Wurst geschnappt werden muß.

Mitgetheilt von J. Diermissen. Aehnliche Volksspiele in England finden namentlich am Vorabend aller Heiligen, 31. October, statt. Zuerst das Aepfelfangen (catching at apples): von der Decke herab hängt ein Kreuzholz, dessen Enden abwechselnd mit Lichtern und mit Aepfeln besteckt sind; dies wird in schnelle Rundbewegung gesetzt, und der Spieler, welcher mit rückwärts gebundenen Händen davor steht, hat nun nach den Aepfeln zu schnappen; statt dessen bekommt er aber leicht einmal ein Licht zu fassen und verbrennt sich Haar und Augenbrauen. Weiter: das Aepfeltauchen (diving at apples): die Aepfel schwimmen in einer Kufe voll Wasser; einer, die Hände auf den Rücken gebunden, schnappt danach, wobei die muthwilligen Gespielen ihm oft unversehens zum allgemeinen Gelächter den Kopf untertauchen. Hone, every-day book; I, 1408 u. ff. Endlich Bob-cherry, wo man ebenso nach einer hängenden Kirsche schnappt; s. Strutt, sports and passtimes.

---

24 Ringschnellen.

Das Ringschnellen besteht darin, daß ein an einem Faden aufgehängter Ring nach einem irgendwo befestigten Haken so lange geworfen wird, bis er an demselben hängen bleibt. Man sieht die Vorrichtung dazu noch hin und wieder in Dorfwirthshäusern.

Vgl. Scheible Kloster VI, 562: Fingerlin snallen; Fingerlein ist der alte Ausdruck für „Ring." Rochholz Allemannisches Kinderspiel Nr. 54 bezieht den Namen „Fingerlein- oder Ringschnellen" irrthümlich auf das Finger-Rathspiel. — Egede: „Beschreibung und Naturgeschichte von Grönland", übersetzt von Krünitz (Berlin 1763) S. 177 erzählt von einem ähnlichen Spiel, welches den jungen Leuten in Grönland (Eskimos) Abends zum Zeitvertreib dient. „Sie haben nämlich ein klein Stück Holz, welches am Ende ein Loch hat; sie binden einen kleinen spitzen Nagel daran und bemühen sich, indem sie das Holz werfen, den Nagel zu erreichen und in das Loch hineinzubringen. Diejenigen, welche ihn 20 mal hinter einander

hereinbringen, gewinnen; denen aber, welche es nicht soweit bringen, macht man soviel schwarze Linien (Striche) auf's Gesicht, als ihnen Würfe an der Zahl 20 fehlen.“

Brettspiele.

25. Im Brett spielen hieß von Alters her dabeln, Dabelye (vom lateinischen tabula), die Brettsteine Dabelsteene, auch Brikken. (Eines der simpelsten Brettspiele heißt Schoster.)

Schütze Idiotikon I, 153, 198 u. f.; IV, 54. Vgl. Hoffmann Horae Belgicae VI, 170; der niederländische Name ist Worptavel, Tavelspeel; mittelhochdeutsch Wurfzabel, Zabelspil. — Der Brettspiele gab es eine große Mannichfaltigkeit, und es wurde nicht nur mit Steinen (wie beim Schach und Damenspiel ꝛc.), sondern auch mit Karten (wohin z. B. das bekannte Domino zu rechnen ist) und mit Würfeln im Brett gespielt. Daher bekam das Wort „dabeln“ auch eine allgemeinere Bedeutung, überhaupt spielen. Eben dasselbe Wort, entstellt oder abgewandelt, ist „dubbeln“ (die Ableitung vom „verdoppeln“ des Einsatzes kann man nicht gelten lassen); davon „vordubbeln“ im Hamburger Stadt-Rechte von 1270 für verspielen, im Spiel durchbringen. „Dubbeln“ gilt in Holstein geradezu für das Kartenspiel, während „dobbelen“ sonst z. B. in den Niederlanden das Würfelspiel bezeichnet. Dort bestanden schon im 14. Jahrhundert in den Städten ziemlich allgemein Spielhäuser für Brett- und Würfelspiel, die s. g. Dobbelscolen, deren Inhaber obrigkeitliche Erlaubniß hatten und dafür auch wohl Abgaben zahlten. Hoffmann a. a. O.; Schütze I, 264.

26. Ein einfaches Brettspiel ist das Mühlenspiel (Möhlenspill). Dazu braucht man eine Zeichnung, darstellend ein Viereck mit einem aufrechtstehenden gleichschenkligen Kreuz darin, so daß durch die Durchschneidung der Linien neun Knotenpunkte entstehen. Von den beiden Spielern hat jeder drei Steinchen, welche auf die Knotenpunkte aufzusetzen sind, und die Aufgabe ist für einen jeden, seine drei Steine in Einer geraden Reihe anzubringen, was der Gegner durch zweckmäßige Gegenzüge möglichst zu hindern sucht. Hat endlich einer

eine Reihe besetzt, so hat er eine Mühle und damit gewonnen, wobei er dem Gegner triumphirend zuruft:

Trip trap trull, Mien Möhl is vull!

Schütze IV, 282. Es gibt auch ein Doppel-Mühlenspiel, wo die beiden Spieler jeder 9 Steine haben. Franz. la marelle, mérelle; englisch nine Mens Morris; niederländisch Marelspeel und das Doppel-Mühlenspiel Negbenstecken. Hoffmann a. a. O. S. 171; Strutt, sports and passtimes. — Schütze I, 217 beschreibt ein noch einfacheres verwandtes Spiel:

27. Von den to den spelen. Auf dem Papier oder der Rechentafel werden eine beliebige Anzahl Nullen gezeichnet. Jeder Mitspieler zieht nun, der Reihe nach, einen Strich von einer Null zu einer anderen. Ist es endlich unmöglich von Null zu Null irgend einen Strich zu ziehen, ohne daß man einen anderen Strich durchkreuzt, so hat der, welcher an der Reihe ist, verloren.

28. Ein Brettspiel mit Karten ist das Pochspiel (Puchspill), wozu das Pochbrett, auf dem Karten abgebildet sind, dient; auch Pokerspill.

Schütze Idiotikon III, 238 und I, 264. Wir kommen damit in die Verwandtschaft des Pharao (plattdeutsch verdreht Pitje Parje; Schütze III, 212) und des Rouge et Noir (in Holstein dör den Hund genannt; Schütze II, 172.)

29. Jäger. Ein Brettspiel mit Würfeln (Hasard), welches auf den Märkten getrieben wurde. Mit dem Ausruf: „Jäger und de Jungfer noch! Voß und de Haas noch!“ (d. h. das Bild des Jägers, der Jungfer, des Fuchs und Hasen ist noch, mit einem Sechsling, zu besetzen) „frisch togesettet! de letzte Mann noch!“ lockte der Unternehmer den spiel- und gewinnlustigen geringen Mann an sein Tischchen.

Schütze Idiotikon II, 184. In diese Klasse gehören all die unzähligen Gesellschaftsspiele mit Würfeln und Karten, wo die Karten-Bilder im Aufgebot versteigert werden; z. B. das bekannte „Hammer und Glocke ꝛc.“

30. Die zahllosen Spiele auf einer Tafel, wo Zahlen und Bilder von Nr. 1 bis Nr. 63 fortlaufen und wo die Mitspieler nach der Zahl der geworfenen Augen in dieser Reihe vorwärts schreiten, haben alle ihr Urbild in dem alten Gänsespiel. Die üblichste Form desselben ist heutzutage bei uns das Affenspiel, indem nämlich auf jedem neunten Feld (anstatt der Gans) ein Affe steht.

Hoffmann Horae Belgicae VI, 173: ter Gans werpen, het Ganzenspeel heißt es in den Niederlanden, franz. jeu de l'Oie. Das Spiel war früh in Hasard ausgeartet und ward deshalb durch die Brüsseler Ordonnanz vom Jahr 1342 verboten: „Wie men vonde worpende ter Gans, binnen der Vrijheit, waers om 20 Schellinghe."

Aus dem „Zeitkürzenden Lust- und Spielhaus" rc. entlehnen wir die Regeln des alten Gänsespiels, woraus sich zugleich der frühere Charakter desselben als Hasardspiel erklärt: „Wer im ersten Wurf 6 und 3 wirft, setzt sein Zeichen auf Nr. 26. Wer 5 und 4 zum Anfang wirft, setzt es zu Nr. 53. Wer 6 zum Anfang wirft, muß ein Satz Brückenzoll geben. Wer das Wirthshaus 19 trifft, muß auch ein Satz einlegen; desgleichen wer den Springbrunnen 31 trifft. Wer den Garten [Labyrinth] 42 trifft, muß zwei Satz einlegen. Bei einer Gans zählt noch so weit. Wer den Thurm [Gefängniß] trifft, muß drei Satz einlegen, sich damit auslösen. Wer 58 [Tod] trifft, hat alle seine Würfe verloren, muß ein Satz einlegen und wieder von vorn anfangen. Wer aber 63 trifft, der hat das ganze Spiel gewonnen; was er darüber wirft, soviel muß er sich wieder zurückzählen, bis er just kann zu 63 zählen."

---

31. Würfel.

Die Würfel heißen plattdeutsch Tardel oder Tarrel (vom lateinischen talus); Würfel spielen in Tardeln spelen, auch Paaschen. Von dem, der beim Würfel- oder Kegelspiel eine glückliche Hand hat, sagt man wohl: „He hett enen goden Draper (Treffer) am Live."

Schütze Idiotikon IV, 248 und III, 185; I, 246 und 301; II, 49. Vgl. die Notizen über das Würfelspiel bei Hoffmann, Horae Belgicae VI, 171—174.

32. Auf den nordfriesischen Inseln bedienen sich die Kinder zum Verspielen kleiner Sachen, z. B. von Läufern, eines länglichen Würfelhölzchens, auf dessen vier Längen-Seiten Buchstaben stehen, nämlich P, H, A, N. Wer P (d. h. Pönki-Pfändchen) wirft, gibt ein Pfand; wer H (Helft), bekommt die Hälfte, A (Allas) bekommt Alles, N (Nant) bekommt Nichts.

Früher scheint dieser Würfel bei der Verlosung von Strandgut im Gebrauch gewesen zu sein. Chr. J.

Pfänderspiele.

33. Böse sein. — Einer beginnt: „Ik bün di bös." — „Warum büst du mi bös?" fragt der Nachbar. Und der erste antwortet: „Wiel ik nich so veel Brögams (Liebhaber) heff as du!" oder eine ähnliche Neckerei, welche auf die Verhältnisse oder Gemüthsart ꝛc. des Fragers Bezug hat. So geht es herum; und wer nicht gleich eine passende Antwort in Bereitschaft hat, muß ein Pfand geben.

Schütze Idiotikon 1, 137.

34. Schwein verkaufen. — Einer bietet sein geschlachtetes Schwein stückweise aus; jeder wählt sich das Stück, das er kaufen will, und der Verkäufer knüpft darüber mit ihm ein beliebiges Gespräch an. Dabei hat sich der Käufer zu hüten, daß er ja nicht auf eine Frage mit „Ja" antwortet; versieht er das, so muß er ein Pfand geben.

Aus Nordfriesland. Z. B.: Wat weal hå vån min Swin? — „An Skink." — Wat weal'rme? — „Ik wal'n iarst skrabi." — An wat do? — „Ufthåu." — An do weal'n wel köögi? — „Nåu, uun Riak aphingi." — Weal du det? — „Det wal ik." ꝛc. (Chr. J.)

35. Lütj levt noch! oder Harm levt noch!

Ein angezündetes und schnell wieder ausgeblasenes Holzreis (Papierrolle) wird noch glimmend im Kreise herumgegeben, wobei

jeder Empfänger, ehe er es weiter gibt, sagen muß: „Lütj levt noch!“ oder „Harm levt noch!“ Derjenige, in dessen Hand der letzte Funken erlischt, muß ein Pfand geben.

Schütze, Idiotikon III, 28 und schriftlich aus Husum. Lütj = der Kleine; Harm = das Lamm. Die hochdeutsche Formel beim Weitergeben lautet: „Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg.“ In Frankreich sagt man: „Petit bonhomme vit encore, car il n'est pas mort!“ in England: „Jack's alive!“ oder „Robin's alive!“ rc., in Schweden: „Liten lefver än!“ in Spanien: „Pamphilo!“ in Holland: „Leeft het Manneken of is't dood?“ — Einiger Orten läßt man das Hölzchen anstatt bloß glimmend wirklich brennend herum geben.

Wahrscheinlich dasselbe ist ein altes dänisches Weihnachtsspiel: „Lad ikke min Herres Fugl döe!“ (laß meines Herren Vogel nicht sterben!), welches Wort so erklärt wird: ein Edelmann habe einen Vogel (Falken?) bei seinen Bauern zur Verpflegung herumgehen lassen, und der Bauer, in dessen Haus der Vogel starb, habe Strafe zahlen müssen; s. Peter Syv, (Adagia Danica) kjernefulde Ordsprog, udg. ved Nyerup. (Kopenhagen 1807), Vorrede S. XLVII.

36. Fischen.

Jeder Mitspieler nimmt den Namen eines Fisches an. Einer ist der Fischer und beginnt so:

„Ik fisch, ik fisch up min Herrn sin Disch,
Ik heff den ganzen Abend fischt
Und noch nichts mehr fungen as enen —

damit nennt er einen Fisch, z. B. „Heekt!“ (Hecht). Derjenige, welcher den Namen des Hechtes trägt, muß antworten: „Heekt min Fisch!“ sonst hat er ein Pfand verbrochen. — Zwischen Fischer und Hecht beginnt nun eine Unterredung, wobei noch allerlei Vorschriften gemacht werden (z. B. daß bei Strafe eines Pfandes nicht „ja“ und „nein“ gesagt werden darf), bis der Fischer möglichst unversehens den Namen eines andern Fisches nennt, wo dann dieser, bei Strafe, aufpassen und antworten muß; und so geht es fort.

Schütze Idiotikon I, 319. Vielfach nachgebildet und verbreitet; Fischart Gargantua Kap. 25: „ich fisch in meines Herrn Teich“; der holländ. Gargantua (Hoffmann Horae Belgicae VI, 187): „ik visch, ik visch.“

In Schweden etwas anders; die Mitspieler halten ein Tuch fest; der Sprecher sagt: „Ich fische in unsers Herrn Reich für die Armen wie für die Reichen. Wenn ich sage: Haltet fest! so laßt los; und wenn ich sage: Laßt los! so haltet fest!“ Dann commandirt er in schneller Abwechselung, und die übrigen müssen, bei Strafe eines Pfandes, jedesmal das entgegengesetzte thun; s. Ad. J. Arwidsson, Svenska Fornsanger (Stockholm 1842) III, 400.

In Süddeutschland haben sich dieselben Reime an eine Art des Blindekuh-Spiels geknüpft. Die Gesellschaft sitzt in einer Reihe; einem werden die Augen verbunden, er tritt dann rücklings heran, setzt sich irgend einem auf den Schooß und spricht:

Ich sitze, ich sitze auf einem Tisch
Und habe die ganze Nacht (den ganzen Morgen) gefischt
Und habe nichts gefangen.
Die Stimme heraus! (Büseli, Büseli, mach Miau!)

Nun muß das Kind, auf dessen Schooß der Blinde sitzt, krähen, miauen oder sonst antworten, und der Fischer räth. Trifft er es, so ist er frei, und dem anderen werden die Augen zugebunden; trifft er es aber nicht, so muß er weiter rathen. Ernst Meier deutsche Kinderreime und Kinderspiele aus Schwaben Nr. 377 und Rochholz Allemannisches Kinderspiel Nr. 55.

Die Uebereinstimmung der Reime läßt schließen, daß ursprünglich auch die Handlung des Spiels übereinstimmte, und zwar wird es ein Bewegungsspiel, ein Fangspiel gewesen sein. Ueber die Handlung desselben können wir freilich aus dem Reim nur das Eine schließen, daß die Arbeit des Fischers lange vergeblich war, daß er nicht beim ersten Zuge etwas fing.

Ein anderes merkwürdiges Fischerspiel aus Ostgothland theilt Arwidsson, Svenska Fornsanger III, 360 mit, unter dem Namen

Der Barsch spielt (Aborren leker).

Die Gesellschaft steht im Ringelreihen. In der Mitte des Kreises ist einer, welcher den Barsch vorstellt; derselbe hat auch wohl die Augen verbunden, ist also ein blinder Barsch. Der Ringeltanz dreht sich und singt:

Der Barsch, der spielt;	Aborren leker
Das Netz zerreißt.	Och noten går sönder.
Wo er ein Loch sieht,	Hvar han ser hålet,
Da kriecht er durch!	Så kryper han genom!
(Geht er hinaus!)	(Så går han ut!)

Der Ring tanzt herum und schließt sich immer dichter, denn der Barsch versucht bald hier, bald dort den Kreis zu durchbrechen und

sich hinaus zu flüchten, wobei man ihm von allen Seiten zuruft: „hier ist ein Loch!" Mißlingt die Flucht, so fangen Gesang und Spiel von vorn an; entkommt der Barsch aber aus dem Netz, so muß derjenige, bei dem er durchschlüpfte, Pfand geben und nun in die Mitte treten.

Schütze Idiotikon III, 145 führt ein Sprichwort an: he springt herum as de Düvel im toreeten Nette (wie der Teufel im zerrissenen Netz), d. h. er stellt sich wild und ungeberdig. Man könnte die Handlung des Barsch-Spieles nicht leicht treffender bezeichnen; der Schluß wird danach gerechtfertigt sein, daß entweder dasselbe Spiel früher auch bei uns bekannt war, oder daß Spiel und Sprichwort von einem gemeinsamen Ursprung herstammen. — Hier ist der Gefangene ein Teufel, dort ein Fisch; wenn wir beides zusammennehmen, so ergibt sich ein Teufel, d. h. ein heidnischer böser Gott in Fischgestalt. Der Fisch ist im Spiel (manchmal) blind, auch ein bemerkenswerther Zug. Denn mehrere Sagen erzählen übereinstimmend von dem Fang eines einäugigen Teufels-Hechtes 2c., welcher wieder entsprang oder sonst dem Tode entging, vgl. Kuhn und Schwarz, norddeutsche Sagen Märchen und Gebräuche Nr. 35, Anmerkung und die dort angeführten Stellen.

Schon Müllenhoff hat bei der betreffenden Sage (Nr. 352, Vorrede S. IL) auf den Fang Lokes hingewiesen; Kuhn a. a. O. Vorrede XXVIII u. f. und Wolf Beiträge zur d. Myth. I, 139 haben es weiter ausgeführt und aus den verschiedenen Sagen und Märchen jenen Mythus des altgermanischen Heidenthums wiederhergestellt. Gleiches wäre aus den vorliegenden beiden Spielen möglich, welche ursprünglich zusammen eine mimische Darstellung desselben Mythus gebildet haben könnten. Die Edda erzählt davon: Loke verbarg sich, nachdem er Balders Tod verschuldet hatte, als Salm in einem Wasserfall; die Götter fischten nach ihm mit einem Netz; das erste Mal vergebens, denn er verbarg sich unter einem Stein und das Netz ging über ihn hinweg. Das zweite Mal gerieth Loke ins Netz, sprang aber über dasselbe hinweg (oder entschlüpfte durch einen Riß des Netzes; so mag nach unserm zweiten Spiel und dem Sprichwort eine andere Sage gelautet haben.) Das dritte Mal ward Loke von Donar erhascht; diesen Schluß haben wir auch in der Sage vom Schellfisch (S. H. L. Jahrb. IV, 160; vgl. Wolf a. a. O.)

Der Fisch ist in der Sage einäugig und im Spiel blind, was beim anderen Spiel auf den Fischer übergeht. In seiner wirklichen Gestalt scheint Loke lahm gewesen zu sein; bei der Verwandlung in den

Fisch mußte dafür ein anderer Mangel an die Stelle treten. Mangel oder Ueberfluß an Gliedmaßen ist Zeichen der Göttlichkeit. Wolf I, 21.

Rathespiele.

37. Nutt, Butt, Zippsteert? (Nott, Pott, Wimpelsteert?) Man nimmt entweder 1, 2 oder 3 Haselnüsse in die geballte Hand und fordert mit jenen Worten zum Rathen auf; der Rather muß sich für eins von den dreien entscheiden, und zwar bedeutet Nutt 1, Butt 2, Zippsteert 3.

38. Rundum, rundum de Möhl'! Ünner oder baven?

39. Wo wahnt de Smidt? Baven oder nedden?

In eine Hand nimmt man eine Nuß; dann werden die geschlossenen Hände mehrmals um einander herumgewirbelt, endlich fest auf einander gesetzt, und der Rathende muß nun bestimmen, wo die Nuß ist.*)

40. Permutt, permien! Wo veel süllt darin sien?

41. Ratje re, krumme we,
Ratje rennig, rad' mal wo mennich?

42. Hotte he, runne we,
Rad mal menning, Wo veel Penning?

43. Min old Vader leet en old Rad beslaen.
Rad to, Woveel Nagels hört dato?

44. Ik wull mal en Peerd beslaen;
Segg mi, woveel Nagels dato gaen?
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12!

---

*) Ein verwandtes angeldänisches Spiel war so: Man nahm eine Nuß unter einen Finger der geschlossenen Hand und sagte: „Min Svin gik a Skau; rar unner wiken Bau?" (mein Schwein ging zu Holz, rath unter welchem Baum?); der Gegner muß nun den Finger errathen. Ebenso in Schwaben: „Unter welchem (Finger) sitzt der Haase?"

45. A. „Golden Rüter!“ —
B. Lat em draben! —
A. „He is so stark und swar beladen.
He kann nich draben.“ —
B. Lat'n rasseln! lat'n rüschen! —
A. „Hör em prischen!
Rad mal wo mennich? (Wo veel sünd darin?“)

Der Fragende A schüttelt auf die Anforderung: „Lat'n rasseln!“ die Nüsse in den zusammengehaltenen beiden hohlen Händen; nach dem Geräusch muß der Gegner B die Zahl errathen, und wenn er irrt, die Differenz bezahlen. — Entstellt ist die Formel:

46. Hölten Räder!
Fedderport lat'n in.
Rad mal to, wo veel sünd darin?

Bei den obigen Nr. 40—46 handelt es sich um Angabe der Zahl. Gilt es zu rathen ob gerade oder ungerade, so heißt es:

47. Essen oder unessen?

Alle diese Rathespiele werden, hie und da zu Weihnachten auch von Erwachsenen, mit Nüssen, Pfeffernüssen, Spielkugeln oder dergleichen gespielt, entweder um Gewinn oder Verlust oder um Pfand.

Mitgetheilt von J. Diermissen u. a. Eine nicht minder reiche Auswahl geben Ernst Meier, Kinderspiele aus Schwaben Nr. 403 u. ff. und Rochholz, allemannisches Kinderspiel Nr. 41, 47 ꝛc.

48. Aus den Formeln 43 und 44 können wir schließen, daß das Finger-Rathespiel, dessen schon Fischart unter dem Namen „Eselein beschlagen“ gedenkt (Gargantua, Kap. 25), auch hier üblich war. Einem Knaben werden die Augen zugebunden, ein anderer setzt sich auf seinen Rücken und läßt ihn rathen, wieviel Finger er ausstreckt; (manchmal gilt es auch bloß den Namen des Reiters zu errathen.) Oder ohne das Reiten: der Eine legt den Kopf in den Schooß eines sitzenden Mitspielers, und hinter ihm steht ein Anderer, welcher die Finger zum Errathen emporhebt. Räth der Blinde richtig, so ist er frei und wird abgelöst;

war es aber falsch, so muß er weiter rathen und erhält auch wohl Schläge.

In Süddeutschland heißt die Spielfrage: „Will der Schmidt das Roß beschlagen, wie viel Nägel muß er haben?" oder „Wieviel Hörner streckt der Bock?" Vgl. Simrock, Kinderbuch Nr. 866; Rochholz, Allemannisches Kinderspiel Nr. 54 und 64; Schmitz, Sitten und Bräuche des Eifler Volks; Firmenich, Germaniens Völkerstimmen II, 523; Meier, Kinderspiele aus Schwaben Nr. 417 und 424; u. s. w. In Holland heißt das Spiel **Vingherspeel**, **Blicspeel**, **Peertjen wel bereit**, **pic olie ofte graef**, **Bocken speelen**, **Bocken setten**, **Bockhoren speelen**, **Boc over Haghe speelen**, **Cockoc Heerken viid ic wel**. Hoffmann, **Horae Belgicae VI**, 182. In Appenzell „Esel jocka"; s. Tobler Sprachschatz S. 286; bei den Italienern **Morra**.

49. Diese Finger=Ratheſpiele, wobei schon hin und wieder Schläge vorkommen, bilden den Uebergang zu einer anderen Art, wo einer mit verbundenen Augen oder verdecktem Gesicht rathen muß, wer ihn geschlagen oder berührt hat: „R a t h w e r h a t d i c h g e s c h l a g e n?" auch „Wer hat dich geschlagen, ist mir leid für den Schaden, ich reche mein Unschuld" (Fischart a. a. O.)

Der Blinde erhält entweder Ohrfeigen (der griechische **Kollabismos**) oder Handpläßer (holländ. **handslag**, franz. **la main chaude**, engl. **hot-cockles**) oder Schläge auf den Rücken („Pätscherlis"; er wird „gedüpft") 2c; erräth er den Schläger, so muß dieser an seine Stelle. Vgl. Gutsmuths Nr. 59, u. s. w. A. J. Arwidsson, Svenska Fornsanger III, 379, 420, 496. Grundtvig, gamle danske Minder II, 115. Mittelalterliche Abbildungen dieses Spiels bei Strutt **sports and passtimes** und auf einem aus dem 14. Jahrhundert stammenden Teppich des Germanischen Museums zu Nürnberg, vgl. den Anzeiger Nr. 10, 1857.

Verwandt ist ein französisches Mädchenspiel, wo die Blindekuh errathen mußte, welche der Gespielinnen ihr den Kuß gegeben hatte (**le Baiser deviné** in dem Gedicht: **Les Baisers. A la Haye et Paris 1770. VII.**)

Ein ähnlicher Kinderscherz „Stipti, Fausti, Grufti, Platti?" bei Simrock, Kinderbuch; „Binki, Dalli, Rafti, Platti, Fausti?" s. Rochholz S. 109; in Schweden „Tipp, Rapp, Tali, Fusti?" bei Arwidsson III, 495. Hinter dem Rücken des mit verdecktem

Gesicht knieenden Kindes wird mit der Hand eine der genannten Gebehrden pantomimisch angedeutet (Binki Stipti oder Tipp heißt mit (allen) einem Finger stoßen; Fausti mit der Faust drücken; Grusti Rasti oder Rapp mit allen fünf Fingern ins Fleisch greifen; Dalli oder Tali mit der Handschneide und Platti (oder Tali) mit der flachen Hand schlagen), und dabei die obige Frage vorgelegt. Räth der Blinde richtig, so ist er frei; wo nicht, wird die angedrohte Gebehrde jetzt ernstlich angewendet. Fischart, Gargantua Kap. 25. „Reiben, stoßen, stechen, bohren."

50. Bekannt ist auch das Rathespiel, bei dem die Gesellschaft im Kreise sitzt und der Eine, welcher in der Mitte steht, errathen muß, wer von allen irgend einen zu versteckenden Gegenstand (Ball, Münze, Plumpsack u. dgl.) in Händen hat. Es wird auf zweierlei Art gespielt. Entweder der Ball ꝛc. w a n d e r t, d. h. er wird möglichst heimlich von Hand zu Hand weitergegeben. Das nennt man auf Nordfriesisch „a Küdj amsteegh", die K. umstechen.

Oder: zu Anfang geht der Versteckende im Kreise herum und drückt anscheinend einem jeden den Ball ꝛc. in die Hand; in Wirklichkeit bekommt denselben natürlich nur Einer, und dieser muß ihn für diesmal bei sich behalten. Dabei heißt es in Nordfriesland: „Biwari wel, wat ik di du! Kleam feast tuup, leat Neaman se!" (tuup = plattdeutsch tohop = zusammen); auf Plattdeutsch wohl: H o l l ' n P e n n i n g f a s t, f a s t, f a s t!

Der Rathende heißt in Nordfriesland U a s; man singt ihm vor:

Uas, Uas, weesh wis; Weesh dach egh altawis.
Riad åuarål, Hokkar (welcher) hea a Bål?

Entsprechend ist wohl der plattdeutsche Reim:

Düker (Teufel), hal den Penning af,
Schütt din Lüs und Flöh af!

Findet der Rathende gleich den Richtigen, welcher den Ball ꝛc. hat, so muß dieser ihn ablösen und ein Pfand geben; wo nicht, gibt er selbst ein Pfand und sucht weiter.

Schütze Idiotikon III, 203 und I, 25; Chr. Johansen, die nordfriesische Sprache (Kiel 1862) S. 74, 87, 115. Schon Fischart, Gargantua Kap. 25 nennt „Stein ausgeben" und „Stein verbergen." Vgl. Gutsmuths Nr. 64 und 65; Rochholz allemannisches Kinderspiel Nr. 11, 39, 48.

Nachsprechespiele.

51. Ik stek min Kopp in'n koppern Putt; in'n koppern Putt stek ik min Kopp. (Schütze Idiotikon II, 323)

52. De Schipper bepickt sin Schipp mit Pick; mit Pick bepickt de Schipper sin Schipp.

53. Da weer mal en Mann, de harr dre Söhns; de ene heet Schack, de ander heet Schackschawwerack, de drütte heet Schackschawwerackschackonimmini. Nu weer da ok en Fru, de harr dre Döchter; de ene hett Sipp, de ander heet Sippsiwwelipp, de drütte heet Sippsiwwelippsippelimmini. Und Schack freeg Sipp, und Schackschawwerack kreeg Sippsiwwelipp, und Schackschawwerackschackonimmini kreeg Sippsiwwelippsippelimmini. (Müllenhoff S. 503.)

54. Hier is de Slötel to den Sack,
Wo de Haber in stack,
Wo dat Peerd ut fratt,
Wo de Mann up satt,
De de Knüppeln drog,
De de Hunden jog (slog).
Süh, dit es dat!
Wenn't freert, is't glatt,
Wenn't riept, is't grön;
Darum sünd alle (Husumer) Jungfers so schön! (Chr. J.)

Nr. 51—54 gilt es schnell ohne Anstoß nachzusprechen, und zwar wird für jeden Fehler ein Pfand gegeben. Auch einzelne Worte gibt man zum schnellen Wiederholen auf; z. B. Plaggenqueck (Sodenhacke) und die Buchstaben PMS (klingt wie Peermeß = Pferdemist).

55. De Hahn, de Hahn, und nich — de Hähn!

Die Kunst dabei ist, daß „de Hähn" (die Henne) nicht nachgesprochen werden soll. Wer das nicht merkt, wird gestraft. (Schütze, Idiotikon II, 83.)

56. Catullus, Tibullus, Propertius,
Magister Johannes Postelius.
Min Duum, min Finger, min Ellenbagen
Sünd all mit Ledder beta—gen.

Dieser Reim wird vorgesagt und dann im Chor nachgesprochen; die vorletzte Sylbe „ta—gen" muß möglichst lang gezogen werden, denn wer zuerst abbricht und stillschweigt, hat ein Pfand verwirkt.

57. Der Erste fragt: „Willst ok en Hahn köpen?" Diese Frage wird der Reihe nach von allen Mitspielern rasch nachgesprochen, bis zum Letzten; der fragt dagegen: „Wo düer?" — und wieder geht die Frage wie ein Lauffeuer durch die Reihe bis zum Ersten zurück. Ebenso bei allen nachfolgenden Fragen und Antworten. Jedes Stocken oder Versehen kostet ein Pfand.

„Wist ok en Hahn köpen?" — Wo düer? — „Dre Drier." — Hett he ok Feddern?" — „Feddern hett he." — Kann he ok kraigen? — „Kraigen kann he." — Wie kraiht he denn? — „Kükerükü —! Kikeriki!" — Is he ok verstüert? — „Scht! Scht!" (Bei der letzten Antwort legt jeder den Finger auf den Mund und schüttelt den Kopf.)

58. (Wie das vorige.) „Wöllt's ok Gös' kopen?" — Sünd's ok fett? — „Ja, fett sünd se." — Hefft se ok Dunen? — „Ja, Dunen hefft se." — Gaet's ok wriggel wraggel? — „Ja, wriggel wraggel gaet se." — Sünd's ok veraccies't? — „Pischt! pischt!"

Aus Lauenburg, mitgetheilt von J. Diermissen.

Vexirspiele.

59. Bremen sehen. Ein Scherz, welchen Erwachsene mit Kindern zu treiben pflegen. Man fragt das Kind: „Willst Du Bremen sehen?" und wenn es: „Ja!" antwortet, faßt man es mit beiden Händen am Kopf oder an den Ohren, und hebt es in die Höhe.

Schütze, Idiotikon I, 152. Entsprechend ist das „Paris zeigen" bei Schmeller, bayrisches Wörterbuch II, 375. In gleicher Weise hebt man das Kind in Schweden, wenn es auf die Frage: „Hast du des Herrn Hühner (die Marienkäfer) gesehen?" oder „Hast du den König gesehen?" Nein! antwortet. Arwidsson, Svenska Fornsanger III, 494.

60. Hexen lehren. Der Hexenmeister und sein Lehrling wechseln ihre Hüte; dann geht der Meister allein nach der Küche und bestreut den Hut des Lehrlings oben und ringsum an den Seiten mit Ruß. Hierauf kehrt er wieder in die Stube zurück und spricht zum Lehrling: „Da, nimm deinen Hut und gib mir meinen, und nun gib wohl Acht, daß du Alles genau so machst wie ich; sonst geht's dir übel!" Der Meister reibt jetzt erst die rechte und die linke Backe, darauf Stirn, Nase und Kinn mit seinem reinen Hut, und der Lehrling thut dasselbe mit seinem rußigen. „So", spricht der Meister, „nun mach die Runde im Dorf, und frage die Leute, ob sie dir's ansehen können, daß du ein anderer geworden bist."

Von den nordfriesischen Inseln, mitgetheilt von Chr. Johansen.

Noch einige Volksbelustigungen.

61. Das Mastbaumklettern an einer mit Seife glatt eingeschmierten Stange, an deren Spitze die zu gewinnenden Preise hängen.

Domherr Meyer, Darstellungen aus Norddeutschland. S. 256.

62. Das Puppengreifen, welches beim jährlichen Fest der Freischulen zu Kiel vorzukommen pflegt. Eine angekleidete Strohpuppe hängt frei, und an derselben sind allerlei Kleinigkeiten befestigt und versteckt. Die Mädchen treten nun mit verbundenen Augen heran und greifen sich ein Stück davon heraus.

Vgl. Kieler Wochenblatt Nr. 19, 1861.

63. Das Glockenschneiden. Von einem ausgespannten Seil hängt eine kleine Glocke frei schwebend herab. Die Preisbewerberinnen losen um die Reihenfolge; die erste läßt sich die Augen verbinden und faßt eine große Papierscheere mit beiden Händen; dann wandert sie nach der Glocke hin und schneidet zu, wenn sie an Ort und Stelle zu sein glaubt. Die Glückliche, welche den Faden durchschneidet, der die Glocke hält, bekommt einen Preis; meist aber wird nur Luft geschnitten.

Entsprechend ist das Scheerenspiel (jeu des ciseaux), wie es in

Nanterre, unweit Paris, bei Volksfesten vorkommt; s. die Beschreibung und Abbildung in der Pariser „Illustration“ Jahrgang 1843, Nr. 17, S. 265. Auf einem freien Platz wird zwischen zwei Pfählen ein Seil ausgespannt, und von diesem herab hängen an Schnüren theils weibliche Kleidungs- und Schmuckgegenstände, theils Kinderspielzeug, Mützen, Tücher, Schürzen, Puppen 2c., alles in buntester Reihe durch einander. Nur Mädchen nehmen Theil, und was eine sich herunterschneidet, hat sie gewonnen. Während die Blinde marschirt, schlägt ein Trommler ununterbrochen Wirbel, damit Niemand durch Zuruf den Weg zeigen kann und alles unpartheiisch zugehe.

64. Endlich gedenken wir eines humoristischen Rauf-Spiels aus der hamburgischen Vorstadt St. Pauli, welches etwa seit dem Jahr 1821 außer Gebrauch gekommen ist. An dem Abend, wenn die jungen Reepschläger ihr Meisterstück vollendet hatten, gewöhnlich zu Anfang des Sommers, durften die Lehrjungen des Amtes sich eine Ergötzlichkeit machen. Sie zogen verkleidet als Harlekins oder Hansnarren, singend und Biergeld sammelnd, durch die Vorstadt und hielten dann auf dem grünen Anger der Reeperbahnen ein Spiel, genannt Scheef' und Lieke, d. h. Schiefe (Verwachsene) und Gleiche (Geradgewachsene). Die Hälfte der Jungen hatte sich nämlich in ihrer Verkleidung einen mächtigen Höcker vorn und hinten zugelegt; die andere Hälfte, welche gerade gewachsen erschien, führte Hanswurstpritschen und klopfte damit auf die gepolsterten Höcker der Schiefen, während diese sich auf der Erde herumkugelten, ihre Gegner bei den Beinen packten und umzuwerfen suchten. Tausende von Zuschauern betrachteten das Spiel wie ein Volksfest.

Beneke, Hamburgische Geschichten und Denkwürdigkeiten S. 453.

Spielstrafen.

Viele Spiele haben ihre besonderen Strafen für diejenigen, welche sich vergehen oder besiegt werden; hier sollen nur einige allgemein anwendbare aufgerechnet werden.

65. Spottreim. Im südwestlichen Holstein rufen die

Knaben wenn einer das Spiel verläßt, ehe es geendet, dem Abtrünnigen nach:

Spillverlöper! Kattenverköper!

Schütze Idiotikon III, 49. Ob ursprünglich vom Kartenspiel? (Kartenverkäufer? der seine Partie einem anderen überläßt.)

66. Stütteersen. Der Sträfling wird von zweien bei Kopf und Beinen aufgehoben und mit dem Hinteren gegen die Erde oder ein Stück Holz gestoßen, soviel mal als das Gesetz des Spiels oder das Urtheil des Umstandes vorschreibt.

Schütze Idiotikon IV, 220. Bei den Wenden im Hannoverschen Wendlande (Fürstenth. Lüneburg) hieß es Botarssen. Wenn einer beim Herrendienst zu spät kam, ward er von den anderen „gebotarsset", d. h. sie nahmen ihn bei Kopf und Füßen, und stießen ihn mit dem Hinteren an die Wand oder den Erdboden. S. Spangenbergs Archiv 1832, Bd. I, 299. — Aehnlich das englische „Baste (Buffet) the Bear with Hammer and Block"; einer kniet nieder, beugt den Körper vorüber und bildet so den Block; der andere wird von vier Kameraden an Armen und Beinen gefaßt, aufgehoben und so als Hammer auf den Block geschlagen; s. Strutt, sports and passtimes. In der Altmark „Klotz, Keil und Hammer;" s. Danneil Idiotikon der altmärkisch-plattdeutschen Mundart. In der Schweiz „Wegga spalta" (Wegga, ein eiserner Keil), s. Tobler Appenzellischer Sprachschatz S. 443, und das „Keilklotzen" s. Rochholz Nr. 86.

67. Spitzruthenlaufen. Während der Sträfling durch die Gasse laufen muß und mit den Händen oder Plumpsäcken geschlagen wird, singt man:

Und warum hast du dies gethan?
Und warum that'st du das?
Und darum sollst du Spitzruth gahn
Auf dieser langen (engen, hohlen) Gaß'.
Vater, Mutter grämen sich
Um den ungerathenen Sohn,
Und weil sie thuen grämen sich,
Hast du den Lohn davon.

Nach dem Bericht eines alten Soldaten lautete die letzte Strophe:

Die Mutter weint um ihren Sohn,
Sie weint die Augen naß,
Und drum empfängst du deinen Lohn,
Weil du (gestohlen) hast.

Noch ein anderer Reim, welcher in Rendsburg und anderen Orten als Text zu der Trommelmelodie beim Spitzruthenlaufen gehört wurde, war dieser:

Fief (Negen) El' Bottermelk
Und söven (negen) El' Klümp.
Und wenn de Schoh versapen sünt,
So danzt wi op de Strümp.

El' = Ellen. Müllenhoff S. 489; Schütze Idiotikon I, 143 und IV, 160. In der Schweiz nennt man diese Spielstrafe „durch die Mütsche gehen", oder „du mußt durch den Knütteliswald!" Rochholz Nr. 60 und 62; in Schwaben „durch die Schlappede gehen." E. Meier Nr. 389.

68. Balderrune (Ballerune). Aus dem nördlichen Schleswig, wie in Dänemark. — Wenn bei den abendlichen Zusammenkünften zum Spiel um die Weihnachtszeit (den s. g. Weihnachtsstuben, Julestuer) einer ein Versehen macht, so „bekommt er", man „gibt ihm" zur Strafe „Balderrune"; es wird ihm „der Rücken abgeklopft." Das geschieht auf folgende Weise: der arme Sünder wird herbeigeführt und muß einem den Kopf in den Schooß legen; dann geben die anderen ihm Schläge mit der flachen Hand auf den Rücken, jeder neunmal, und zwar nach dem Takt, wobei folgende Weise gesungen wird:

Balder, Rune og hans Viv
De yppede dem en grote Kiv,
Grote Kiv i Thune,
Der slog Balder Rune.
Ni Slag ville vi slaae,
Dermed ville vi hjem gaae.
En, to, tre, fire, fem!
Der gik end ingen af os hjem.
Sex, syv, otte og dertil ni!
Dermed sige vi denne Ryg fri.

Das heißt: Balder, Rune und sein Weib
Die begannen ein großes Gekeife,
Großes Gekeif in Thune,
Da schlug Balder Rune.
Neun Schläge wollen wir schlagen,
Damit wollen wir heimgehen.
1, 2, 3, 4, 5!
Es ging noch Niemand von uns heim.
6, 7, 8 und dazu 9!
Damit sprechen wir diesen Rücken frei.

Dies ist die Formel aus Seeland (Thune ein Dorf bei Roeskilde). Eine andere aus Thurö bei Svendborg, Fühnen, sagt Vers 1—4: „Balder og Thore hans arrige Viv yppede dem en gräßelig Kiv; paa Thurö der slog Balder Thore." — Endlich die dritte Formel aus Nordschleswig: „Balder, Rune og hans Viv, de ypped dem en stor Kiv; men paa Tohöi, der slog Balder Rune död" (aber auf Tohöi schlug B. R. todt.) Tohöi ist ein Hügel östlich von Bollerslev, Amt Apenrade.

Eine in Nordschleswig heimische Sage stellt Bollerslev, Baldersleben, als Residenz des Balder, der Stadt Hadersleben, als Residenz des Hother, gegenüber und weiß von einem Kampf zwischen beiden; Balder erschlug den Hother (Hödur), also umgekehrt wie in der Göttersage. Vgl. Müllenhoff S. 373 und 606.

Ueber die Entstehung dieses Brauchs erzählt eine Ueberlieferung, daß Balder einst bei einem Gastmahl ob der losen Reden seiner Gattin Rune (Thore) zornig geworden sei und sie mit Schlägen gezüchtigt habe. Und darauf habe er befohlen, daß bei den Julfestlichkeiten das Spiel, welches Balderrune genannt wird, gespielt werden solle, damit die Weiber daran gedächten, daß es ihnen gezieme zu schweigen, wo Männer redeten. Thiele, Danmarks Folkesagn; I, S. 6. 7. — Wir werden hiedurch an den ähnlichen Vorgang zwischen Siegfried und Kriemhilt erinnert, von dem es im Nibelungenliede heißt:

„Man sol so Vrowen ziehen, sprach Sifrit der Degen,
Daz si üppec Sprüche lazen underwegen."

Str. 805; und Kriemhilt klagt deshalb später Str. 837: „ouch hat er so zerblouwen darumbe minen Lip." — Es darf übrigens

nicht unerwähnt bleiben, daß der Name Rune in Thurö auch auf einen Riesen, in Nordschleswig auf einen Geistlichen gedeutet wird.

Die obigen Reime sind wohl zuerst gedruckt in den „Adagia Danica" des Pastors Peter Syw; es muß aber daneben noch ganz andere Formeln gegeben haben, denn ein etwas späterer Schriftsteller, Otto Sperling, behauptet mit Bestimmtheit, „daß er und seine Jugendgespielen einen ganz anders lautenden, wenn auch in manchen Dingen zutreffenden Reim gehabt und gesungen haben, so daß aus jener Formel nichts Bestimmtes entnommen werden könne, wie denn überhaupt fast bei jeder Versammlung eine andere Weise statt habe und den Namen Ballerune erhalte." Von jenem Vorgang zwischen Balder und Rune will Sperling nichts wissen, sondern er erklärt den Namen als „Balder's Runen", weil die Sitte von dem Gott Balder herstammen möge und derselbe vielleicht jenen Reim zuerst gedichtet habe. In gleicher Weise hätten auch andere Weihnachtsspiele (Jul-Bock und Blindekuh) ihre eigenen Runen, d. h. also Spielreime gehabt. Leider führt Sperling uns alle diese Reime nicht an. Vgl. De nomine et festo Juel Septentrionalium tam antiquorum quam hodiernorum dissertatio Ottonis Sperlingii. Hafniae 1711, S. 61—64.

Man mag nun diese oder jene Deutung des Spielnamens annehmen, und die Sperling'sche hat gewiß am meisten für sich, jedenfalls bleibt der Zusammenhang mit dem germanischen Gott Balder unbestreitbar; „Balder darf sich freuen, daß zu seinem heiligen Gedächtniß so vielen Jungfern und Burschen der Rücken weidlich abgeklopft wird" (gratulatur sibi Balderus de tot virginum et juvenum dorsis in sacram sui memoriam egregie pulsatis; Bircherodii Palaestra, Decas I de antiquitatibus Juliis, S. 39. Kopenhagen 1688.) Also des weißen leuchtenden Gottes wird bei der Wintersonnenwende gedacht; ebenso bei der Sommersonnenwende; vgl. S. H. L. Jahrb. IV, 288.

69. Plumpsack oder Klumpsack (in anderen Gegenden Norddeutschlands Tagel, Knittel u. s. w.; in Dänemark Tamp oder Feest) heißt das zusammengedrehte und eingeknotete Taschentuch, welches bei vielen Spielen als Strafinstrument dient.

Schütze Idiotikon II, 288. Der Gebrauch desselben ist ebenso alt wie weitverbreitet. Wir sehen den Plumpsack schon auf englischen Miniaturen des Mittelalters, namentlich bei der Darstellung des Blindekuh-Spieles, wo die Sehenden ihre Kapuzen abgenommen und

in einen Knoten geschürzt haben, um den Blinden damit zu schlagen. Und aus dem Orient erzählt uns der Reisende Adam Olearius, wie bei einer Hochzeit zu Schamachi in Schirwan, jetzt s. g. Kaspische Provinz Rußlands, diejenigen Gäste, welche zu spät kamen oder sich beim Spiel versahen, „mit einem zusammengedrehten Nasetuch auf die Fußsohlen geschlagen wurden“ (oder sich mit einer Verehrung lösen mußten.) Ebendasselbe Instrument ist auch wohl gemeint, wenn auf der Insel Magindanao (Mindanao, zwischen Philippinen und Molukken belegen), wie Capitain Forrest berichtet, der Priester dem Bräutigam nach der Trauung die Lehre gab: „Verletze dein Weib nicht mit Lanze oder Messer, sondern wenn sie dir nicht gehorcht, so führe sie in eine Kammer und züchtige sie gebunden mit einem Schnupftuch.“ (Vgl. Strutt, sports and passtimes. Olearius, Moskovitische und Persianische Reisebeschreibung, Schleswig 1659, Buch V Kap. 22. Forrest, Reise nach Neu-Guinea und den Molukkischen Inseln, Hamburg 1782, S. 284.)

70. Eine der gewöhnlichsten Spielstrafen ist auch, daß für jeden Fehler ein Pfand (franz. „gage“, engl. „forfeit“) gegeben werden muß. Die Pfänder werden am Schluß des Spieles ausgelöst, was früher mehr wie heutzutage mit Küssen zu geschehen pflegte. Daher bezeichnete man in der Gegend von Kellinghusen die Zusammenkünfte junger Leute, welche an Sonn- und Festtagen, wenn im Felde nichts zu thun ist, in den Nachbarhäusern umgehen und wobei es Pfandspiel und Küsse gab, mit dem kräftigen Ausdruck das Lickfest (Kußfest).

Schütze Idiotikon III, 43; Reventlow und Warnstedt, Beiträge zur land- und forstwirthschaftlichen Statistik S. 148 und 157.

Pfänderlösungen sind z. B.

71. Hangen. Der, welcher sein Pfand einzulösen hat, (der Büßende) stellt sich gerade hin und sagt: „Ik hang, ik hang!“ Man fragt ihn: „Na wem is din Verlang?“ Dann nennt er eine Person aus der Gesellschaft, welche ihn mit einem Kuß vom Galgen lösen und befreien, und dann selbst hangen muß, um wieder geküßt und gelöst zu werden, bis die Reihe herum ist.

Schütze Idiotikon II, 100. Fischart, Gargantua Kap. 25: „Ich hang, ich hangte.“ Das Hangen und Verlangen, ebenso die verwandten Pfänderlösungen: Stehen unter dem Balken (Galgen), Stehen vor einem blanken Schwert, Stehen auf einem heißen

(breiten) Stein ꝛc. weisen auf den in Sagen und Liedern vielfach erwähnten, alten Rechtsgebrauch hin, daß man dem armen Sünder das Leben schenkte, wenn auf seinem Todeswege eine Jungfrau ihn zur Ehe ansprach. Vgl. S. H. L. Jahrbücher III, 170 und den Nachtrag vorne; Simrock Kinderbuch Nr. 883 uff.

72. Ofen anbeten. Der Büßende muß vor dem Ofen niederknien und mit gefalteten Händen folgenden Reim beten:

a) Aven, Aven, ik bede di an.
Giff mi enen goden Mann,
De mi nich schlait,
De mi nicks deit,
Nich alle Abend to Beer hengait.

b) Aven, Aven, ik bede di an.
Giff mi enen goden Mann.
Giffst du mi keenen goden Mann,
So bede (seh) ik di nich wedder an.
(So bede di de Düvel an.)

c) Aven, Aven, ik bede di an,
's Winters bist du'n goden Mann,
's Sommers seh ik di nich an.

Raabe, allgemeines plattdeutsches Volksbuch, S. 105; Müllenhoff S. 517. — Der hochdeutschen Formeln sind gleichfalls viele bekannt, z. B. „Lieber Ofen, ich bete dich an; Hast du eine Frau, hätt ich einen Mann" oder „— Du brauchst Holz und ich einen Mann."

Es ist dies, wie aus den Worten hervorgeht, eigentlich nur eine Pfänderstrafe für Mädchen; einen Reim für Burschen zum Ofenanbeten gibt Pröhle, Harzbilder S. 44: „Lieber Ofen, ich bete Dich an, Bescheere mir eine gute Frau, Die mich alle Tage zehnmal prügeln kann Und einmal was zu essen."

Der Gebrauch ist über ganz Deutschland verbreitet und stammt unzweifelhaft noch aus der heidnischen Vorzeit; man dachte bei dem Ofen (Heerdfeuer) ursprünglich an den im himmlischen Feuer waltenden Gott Donar, welcher als Schirmherr des Ackerbauers im Frühling durch Gewitter die Erde befruchtet und als Gott der Fruchtbarkeit auch die Ehe weiht. S. H. L. Jahrbücher III, 170; vgl. den für diese Anschauung sehr bezeichnenden Kinderreim a. a. O. IV, 161.

Tanz- und Fangspiele.

Ringelreihen.

Im Ringelreihen der Kinder hat sich die älteste Tanzweise erhalten, der lange Tanz, welcher unseren Vorfahren bei allen festlichen Gelegenheiten des häuslichen, des öffentlichen und religiösen Lebens eigen gewesen ist. Man tanzte eben, wie jetzt die Kinder, ursprünglich nicht paarweise noch einzeln, sondern gesellschaftsweise und sang dazu. Der Vortänzer, wohl zugleich Vorsänger, nahm seinen Nachbar bei der Hand, dieser wieder den Nächsten, und so bildete sich die lange Reihe, welche dem Führer in allen Windungen und Bewegungen nachfolgte, sich bald zum Kreise schloß und dann wieder auflöste. In solcher Weise tanzten noch vor zweihundert Jahren die Jungfrauen auf Westerlandföhr vor der Westerkirchpforte das neue Jahr ein, und noch im vorigen Jahrhundert (1747) wußten die jungen Burschen zu Büsum in Dithmarschen den kriegerischen Schwerttanz aufzuführen, dessen schon Tacitus (Germania c. 24) gedenkt. Aber der paarweise Tanz (Biparendanz, welcher in Dithmarschen erst etwa um 1550 aus der Fremde eingedrungen ist) gewann immer mehr die Alleinherrschaft, die Tanzlieder verstummten, und von der alten einheimischen Tanzweise sind am Ende, außer dem Kindertanz, als klägliche Ueberreste nur der Großvatertanz und der Kehraus (lange Tanz, Frauentanz, Rüttelreihen) übrig geblieben.

Die plattdeutschen Namen, welche am Kindertanz haften, sind Ringeldanz (entstellt Kringelkranz) und daneben Rikkelrei

(Rüppelrei, Rüttelreihen); bei ersterem denkt man jetzt wohl ausschließlich an die Kreisstellung, bei letzterem mehr an die lange Reihe.

Schütze holst. Idiotikon II, 344; III, 296; vgl. J. H. Voß VI. Idylle, Vers 115 Note; Lübeckische Chronik (Lüb. 1842), S. 214. Ausführlichere Notizen zur Geschichte des Tanzes s. in der Vorrede zu Müllenhoffs Sagen Märchen und Liedern, S. XXI u. ff.; Rochholz allemannisches Kinderspiel Nr. 1. — Wie die deutsche Jugend ihre Ringeltänze, so hat die französische ihre Rondes, s. Mme. de Chabreul jeux et exercices des jeunes filles (Paris 1856), S. 103 - 178, wo 27 Rondes mit Melodien gesammelt sind; aus Schweden theilt A. J. Arwidsson, Svenska Fornsanger III. Bd. (Stockholm 1842) eine sehr große Zahl Tanzspiele und -lieder nebst Melodien mit. Man kann übrigens, wie er es thut, hieher alle Spiele rechnen, wo die Gesellschaft in der Ringeltanzstellung stehen muß, wenn auch dabei Tanz und Lied vergessen sind, z. B. die stille Blindekuh, Plumpsack u. dgl.

Ueber den alten Volkstanz in langer Reihe mögen noch zwei Bemerkungen hier am Ort sein. Einmal zeigen uns die mittelalterlichen Miniaturen bei Strutt (sports and passtimes of the people of England), daß man gern und oft in Maskentracht tanzte und zwar auch mit Thiermasken; so sehen wir in einer Reihe fünf Tänzer als Esel, Hund, Bock, Ochs und Hahn vermummt. Danach dürften wir folgern, daß auch bei den Tanz- und Fangspielen, wo die Spieler Thiere oder Wesen anderer Art vorstellen, ursprünglich solche Masken gebraucht wurden; freilich nur soweit sie als Festspiele bei besonderer Gelegenheit entstanden und herkömmlich gewesen sind. Die Namen blieben auch als die Masken verschwanden, und die lebhafte Phantasie der Kinder konnte sich leicht über den Mangel hinwegsetzen.

Zweitens: es dürfte anzunehmen sein, daß die Reigentänze vielfach mit oder in einer Blumenkette (Kranze) getanzt worden sind. Gleich unsere erste Formel (Nr. 73) beginnt: „Ringeldanz Rosenkranz!" Eine andere sehr verstümmelte Formel sagt von dem in der Mitte stehenden Mädchen: „De Jungfer sitt im Rosengarden!" Hierher dürfen wir auch wohl einen hamburgischen Ausdruck ziehen; die „Jungfern im Rosenkranz" hießen in Hamburg vormals die

Jungfrauen, welche bei den Festmahlzeiten des Rathes eingeladen und in einem Nebenzimmer besonders bewirthet wurden, um dann nach aufgehobener Tafel mit den Vätern der Stadt ein Ehrentänzchen zu machen. Der Rosenkranz scheint danach beim Tanz eine wichtige Rolle gespielt zu haben. Und in Flandern tanzt man noch heutzutage unter einem aufgehängten Rosenkranz (Rosenhut, Rosenkrone.) — Aber älter ist wahrscheinlich der Gebrauch einer bescheidneren Blume. Unsere Formel Nr. 76 spricht von der „Kette", und nun haben wir eine Blume, welche geradezu die „Kettenblume" (Kedenblom, auch Hundeblume) heißt; das ist der Löwenzahn **Leontodon Taraxacum**, aus welchem die Kinder noch heutigen Tags Ketten und Ringe machen, indem sie die hohlen Enden des Blumenstengels in einander stecken.*)

Schütze Idiotikon I, 117. Wirklich dienen in der Schweiz, wo dieselbe Blume Chettemli und Feßlene heißt, solche Ketten noch zu einem Ringeltanz; die Kette muß im Spielkreise so gehalten werden, daß sie während des Tanzes die Tanzfiguren des geschlossenen Ringes, bald nach außen bald nach innen gewendet, und ebenso die eines geöffneten Ringes ungebrochen und unzerrissen mitbilden hilft. Derjenige Tänzer, in dessen Hand die Blumenkette während des Tanzes bricht, wird pfandpflichtig. Rochholz Nr. 94; vgl. Mannhardt, germanische Mythen (Berlin 1858) S. 517. Dies ist ein Frühlingstanz; der Gebrauch des Rosenkranzes fällt (in Flandern) zu Mittsommer; vgl. Mannhardt a. a. O. S. 419; Beneke hamburgische Geschichten und Denkwürdigkeiten S. 339.

73. Die tanzenden Kinder bilden einen Kreis und bewegen sich singend in die Runde.

Ringeldanz Rosenkranz!
De Ketel hangt to Füre.
De Jungfern (Gesellen) sünd so düre;
Gesellen (de Jungfern) sünd so goden Koop,

*) Das „Lichter ausblasen", indem man die weiße Samenwolle des Löwenzahns abbläset, ist auch bei uns üblich. Ueberhaupt werden sich zu den Blumenspielen, welche Rochholz unter den Allemannischen Kinderreimen Nr. 280 ·309 aufführt, viele entsprechende hier zu Lande verfinden.

Dat se op de Straten lopt.
Moder giff mi'n Klöckschen,
Dat hang (bind, nai) ik an min Röckschen.
Und as dat Röckschen klar weer,
Da sä' dat Klöckschen Kling!

Bei dem letzten Wort: Kling! hocken alle nieder. — Ein anderer Schluß, der wohl nur zu der V. 3 und 4 eingeklammerten Variante gehört, lautet:

Feg ik denn de Straten dör,
Loopt de Gesellen achter mi her.

Müllenhoff S. 484; Schütze Idiotikon II, 344. Der Schluß erinnert an die Mode des 14.—16. Jahrhunderts, wo man die Kleidungsstücke mit Schellenglöcklein behing und verzierte. Eine bekannte Abänderung der Verszeile 5 ist: „Hundert op en Strohot!"

74. Kringelkranz de wiede! (Luise.)
Ik spinn so schöne Siede
As en Haar, as en Haar!
Suck, suck, na söben Jahr;
Söben Jahr wol um und um!
De Öldste (Jüngste) kehrt sik um.

Das älteste (oder jüngste) Kind dreht sich um und tanzt so mit; nach der zweiten Wiederholung das nächstälteste u. s. w., bis alle den Rücken nach innen wenden; nun geht es wieder der Reihe nach, und Gesang und Tanz schließen nicht eher, bis alle wieder die ursprüngliche richtige Stellung einnehmen.

Müllenhoff S. 485; die (verstümmelte) Formel steht in nächster Verwandtschaft mit dem Spiel „Königstochter im Thurm." Zu diesem gibt Ernst Meier (Deutsche Kinder-Reime und Kinder-Spiele aus Schwaben Nr. 375) einen dem obigen ganz entsprechenden Reim: „Sitzt ein Fräulein im Häusle, spinnt so zarte Seide, zart wie ein Haar, hat gesponnen sieben Jahr." Vgl. auch die Reime bei Pröhle, Harzbilder S. 20—22.

75. Tiiri, tiiri Lankhurn,	Tire, tire Langhorn,
Mösk, Möski Blankhurn,	Mündchen, Mündchen Blankhorn,
Trii Kurner uun a Hurn.	Drei Körner im Horn.

Hokkar allarjongst as, Wer der allerjüngste ist,
Di kiar ham öödars am. Der kehr sich anders um.

Aus Nordfriesland; die Handlung bei dieser arg verstümmelten Formel ist ebenso wie bei der vorigen Nr.

76. Außerhalb des Kreises steht der Vorsänger, welchem die anderen respondiren. Die Handlung ist wie bei den vorigen beiden Formeln.

Trecke mi de Ked' op.
„De Ked' is in de Klink."
Wat is dat allerschönste?
„Dat Mädken dat dar singt."
Dat is (Lene) Junker,
De stait op ehren Sprunker
Und dreiht sik mal herum.

Müllenhoff S. 484. Auch diese Formel ist offenbar verstümmelt; vollständiger würde sie wohl die Bewerbung eines Freiers bei der eingeschlossenen schönen Sängerin enthalten.

77. Ein Tänzer steht außerhalb des Kreises und singt. Mit der achten Verszeile öffnet sich der Kreis, der Tänzer wählt und singt den Schlußreim.

Jammer, Jammer hin und her
Ueber mich zu klagen!
Es drückt mein Herze gar zu sehr,
Ich kann es gar nicht sagen.

Mach auf, mach auf den Garten!
Ich kann nicht länger warten,
Ich muß ihn suchen an diesem Platz —
Sieh da, sieh da! da steht mein Schatz.

Nun ist alle Traurigkeit verschwunden,
Hab ich doch mein Liebsten wiederfunden:
Meine Lieb und deine,
Die küssen sich ja beide.

Müllenhoff S. 485. Vgl. Pröhle Harzbilder S. 39.

78. Haferschneiden. Eine innerhalb des Kreises stehende Tänzerin hebt an zu singen; die anderen respondiren. Am Schluß erwählt sie eine, welche dann ihre Stelle einnimmt.

Morgen schöln wi Haver snieden.
„Wer schall uns den binden?“
Dat schall Jungfer Lieschen doen.
„Wo schöln wi ehr finden?“
Hier und dar und allerwegen
Ünner dissen allen;
Hier heff ik ehr all fat kregen;
Do mi den Gefallen!

Müllenhoff S. 484. Aehnlich bei Pröhle Harzbilder S. 14. Vgl. das Schwedische „Haferschneiden“ bei Arwidsson Fornsanger III, 254 u. ff., wo das Tanzlied, in dreierlei Gestalten, vollständiger ist, während die ersten vier Verszeilen mit den obigen übereinstimmen. Die Handlung ist aber anders; die Gesellschaft muß aus einer ungeraden Zahl von Personen bestehen, am Ende paart sich alles, und der Eine, welcher so übrig bleiben muß, tritt mitten in den Kreis und bekommt einen Spottvers zu hören. Ebenso das dänische bei Thiele danske Folkesagn, III. Sammlung S. 142.

79. Königstochter im Thurm.

Die Kinder stehen in der Ringeltanzstellung. In der Mitte des Kreises hockt ein Mädchen; dieselbe zieht auch wohl ihr Oberkleid verkehrt herum in die Höhe, welches dann von den Umstehenden gehalten wird, so daß der Kopf der „Königstochter“ verhüllt ist. Außerhalb des Kreises steht der Vorsänger, welcher anhebt; die anderen respondiren.

Wer sitt in dissen hogen Thorn?
„Da sitt en Königsdochter in.“
Kann ik de nich to sehen krigen?
„Se is so fast vermuret.
„De Muur de will nich breken.
„De Steen de will nich steken.“
Enen Steen brek ik ut.
„Beide Ogen fallt di ut.“

Ne, ne, schad't nich! ba'et (es hilft) nich!
Steen und Been verlat mi.
Kling, klang, kloria!
Kumm und folg mi achterna.

Bei den Worten: „Enen Steen ꝛc." hat der Vorsänger den einen der Umstehenden auf die Hände geschlagen, welcher dann das Kleid der Königstochter losläßt und beim Schluß des Verses den Kreis verläßt, um dem Vorsänger nachzufolgen. So wird der Gesang und Tanz fortgesetzt, bis alle Steine ausgebrochen und der Kreis aufgelöst ist. — Die Königstochter springt, nachdem sie so befreit ist, wohl auch auf und sucht eine von den anderen zu fangen, welche dann das nächste Mal in den Thurm muß.

Müllenhoff S. 485; ebdslbst S. 391 u. ff. findet sich ein Märchen von der „Jungfer Maleen", welche, weil sie trotz des väterlichen Verbotes an ihrem Geliebten festhielt, in solcher Weise auf sieben Jahr in einen Thurm vermauert wurde. Die Reimformeln sind mannichfach verändert und entstellt, z. B.

Kling, klang, kloria!
Wer sitt in dissen Thoria?
Da sitt en Königsdochter in,
De kann ik nich to sehen krig'n.
De Mauer de will nich breken,
De Stock (Steen) de will nich steken.
Kling! seggt de Klock.
Fat' mi achter bi'n Rock.

Anstatt der letzten beiden Verse auch: „Hänschen mit den roden Rock (de bunte Jack), Kumm und folg mi achter na!" wodurch wir wieder wie bei Nr. 73 an die Schellentracht erinnert werden. Vgl. Mannhardt, germanische Mythen S. 489.[1]) Aus Nordfriesland der Reim:

Ringel Rangel Ruse (Rose); Einen goldenen Stuse.
Steen, Steen will ik breken ꝛc. Folg du mir nach.

Vgl. endlich den verwandten Ringelreihen Nr. 74. Das Spiel ist weit verbreitet durch Deutschland, Dänemark, Frankreich, Spanien; in der französischen Ronde heißt die Königstochter la Marguerite (Tausendschönchen); der dänische Spielname ist „bryde Kloster", das Kloster brechen, wie auch unser „kling klang kloria" offenbar den klösterlichen Gesang gloria in excelsis meint. Vgl. Mannhardt

germanische Mythen S. 492 u. ff., wo viele Spielformeln gesammelt sind; auch E. Meier Nr. (371), 375, 428; Rochholz Nr. 28 ꝛc. Mannhardt a. a. O. erklärt das Spiel dahin: wir haben hier das Bruchstück eines Chorreigens aus dem germanischen Heidenthum, der ursprünglich gewiß bei Frühlingsanfang gesungen und getanzt wurde. Die (spinnende) Königsjungfer, sieben Jahr lang im Thurm oder Kloster eingesperrt, stellt die spinnende Erdgöttin Holda vor, welche während der sieben Wintermonate von den Dämonen (Winter-Riesen) in Haft gehalten wird; zum Frühjahr aber wird durch den Frühlingsgott (Donar?), den der Vorsänger vertritt, die Winterburg gebrochen und die Erdgöttin befreit.

80. Frau Rosen (Mutter Marie).

Die Mädchen sitzen in einer Reihe einander auf dem Schooß. Eine fragt die Reihe entlang:

Woneben wahnt Fru Rosen (Mutter Marie?)
„Kann nich hören op min rechtes Ohr,
„Kann nich hören op min linkes Ohr.“
(Bei der letzten:)
Is se Fru Rosen (Mutter Marie)?
„Kannst mi dat nich ansehen?
„Ik schlap nich,
„Ik wak nich,
„Ik bün nich in Droom.“
Kann ik nich een van ehr Lammer kriegen?
„Hest ja erst gestern een kregen.“
Dat lach nich,
Dat schach nich,
Dat wies de lütten witten Tän'.
Dat sprung över't Heck,
Und full in den Dreck.
Ik leg em op den Disch,
Da weer he as en Fisch.
Ik leg em op de Bank,
Da weer he as en El so lank.
Ik leg em op de Eer',

Do wörd he as en Scheer.
Jk leg em in de Weeg,
Do wörd he as en Fleeg.
Jk leg em op de Finsterbank,
Da keem de aische Wulf und hal em weg.
„Harst man en beten Solt opstreien schult."
Jck harr nicks.
„Harst di man jo en beten lehnen kunnt."
Nabers wullen mi nicks lehnen.
„Harst di wat köpen kunnt."
Jk harr keen Geld.
„Harst di wat borgen kunnt."
Se wullen mi nicks borgen.
„Na, denn nimm di för een weg und slut achter
wedder to."

Sie nimmt die erste aus der Reihe auf, thut dann, als wenn sie vor der nächsten die Thür abschließt; und nun muß die welche aufgenommen ward, dreimal ohne zu lachen über einen Strich springen. Gelingt's ihr, so kommt sie in den Himmel; lacht sie aber, kommt sie in die Hölle.

Zuletzt, wenn alle Mitspielenden so vertheilt sind, fassen sich die Frau Rosen (Mutter Marie) und die, welche bisher fragte, bei den Händen, die aus dem Himmel hängen sich an jene, die aus der Hölle an diese, und es gilt, welche von beiden Parteien die andere über den Gränzstrich zerren kann.

Müllenhoff S. 486. In Altona heißt die Frage: „Wahnt dar Fru Ros?" und darauf antwortet das erste Kind: „Achter mi op'n bliernen Knop"; die folgenden: „Achter mi op'n missingen Knop"; die letzten beiden: „Achter mi op'n sülvernen Knop" und „op'n goldenen Knop." — Eine sehr entstellte Formel: „Wo wahnt Mutter Marie?" Dicht achter mi. „Wat will se för ehr jüngste Dochter hebben?" En Putt vull Lüüs und Flöh. So nimm ehr man!

Mannhardt hat in den germanischen Mythen S. 273 u. ff. und der Zeitschrift für deutsche Mythologie IV, 354 u. ff. eine große Zahl von Spielformeln gesammelt aus Deutschland, den Slavenländern, Flandern, Schweden 2c; es kommen darin die Namen vor: Frau Rose, Gode, Sole, Sina, Mutter Marie, aber auch

de ole Moder Tärsche (Tepversche), d. h. Töversche, Zauberin, Hexe. Diese Frau stellt nach Mannhardts Erklärung die Göttin Holda vor, wie sie in dem Kinderbrunnen sitzt, aus dem nach der alten Volksmeinung die Kinder geholt werden; (auf Amrum die „Kinderfrau" im Guuskölk und Meerham, S. H. L. Jahrb. IV, 252.) Die Ungebornen, welche auf ihrem Schooß sitzen, nennt das Spiel Lämmer. Das fragende Kind kommt als „holende Frau", d. h. als gebärende Mutter; sie klagt, daß die früher geholten Kinderseelen nicht zum Eintritt in den menschlichen Körper getaugt haben; es waren Wechselbälge, welche nicht lachen konnten, sich verwandelten und endlich entwichen; Salz, um sie festzubannen, war nicht bei der Hand. Darauf gibt Holda eine andere Kinderseele, welche über den Strich (die Gränze des Seelenreichs) springen muß; lacht sie dabei, so gehört sie der holenden Frau und kommt in die Hölle (wird als Mensch geboren); lacht sie nicht, fällt sie der Göttin wieder anheim und kommt in den Himmel (bleibt Seele, wird Engel). Zum Schluß kämpfen die Seelen- und die Menschenwelt, indem sie sich gegenseitig über die Gränze zu ziehen suchen; zwischen beiden ist ein immerwährender Kampf nach der alten heidnischen Auffassung. Die Seelenwelt zieht die Menschen durch den Tod an sich; aber die Seelen der Verstorbenen kehren durch den Jungbrunnen (Kinderbrunnen) erneuert als Kinderseelen zu neuer Geburt auf die Erde zurück.

Plumpsackspiele.

81. Die Spielenden stehen im Kreis und halten die Hände auf den Rücken; einer mit dem Plumpsack geht um den Kreis herum und singt

a) Süh di nich um, de Klumpsack gait 'rum.

oder

b) Kiek di nich um, de Stock slait um.

oder

c) Hacke, pack; hacke, pack!
Ik dräg min Häntjen (Hähnchen?) um't Gemack.
All de dar umkiekt, sla ik in de Nack.

Wer aus dem Kreise sich umsieht, bekommt Schläge. Am Ende legt der Umgehende den Plumpsack Einem in die offene Hand, geht nochmals singend um den Kreis herum und tritt dann in den leergewordenen Platz ein. Denn derjenige, welcher das Tuch erhielt, wendet sich jetzt gegen seinen Nachbar zur Rechten und treibt ihn

mit Schlägen um den Kreis herum, bis an seinen Platz zurück. Dann beginnt das Spiel aufs Neue, und der Inhaber des Plumpsacks (oder der Geschlagene) muß den Umgang machen.

Schütze Idiotikon II, 251 und 288. Vgl. Ernst Meier Nr. 388. Gutsmuths Nr. 37. In Holland „de Vlugt of Sakjagen", auch wohl „den Sak te dragen", Hoffmann Horae Belgicae VI, 184, 86. In der Gegend von Bremen heißt der Spielspruch: „Kiek di nich um, de Voß gait rum!" und in Westphalen: „Dat Vößken dat kummt!" Hochdeutsch auch: „Der Fuchs geht herum!" (Grimm Kindermärchen II, Nr. 18.) — Bemerkenswerth ist die Uebereinstimmung des Spielreims an den äußersten Grenzen der germanischen Zunge; in Finnland heißt es: Lussi laskar om (Arwidsson, Svenska Fornsånger III, 363); in der Schweiz: „Der Lunzi chumt" 2c. (Rochholz Nr. 10.) Was mag sich unter diesem Namen Lussi oder Lunzi verstecken?

82. Die Spielenden sitzen im Kreis; einer geht mit dem Plumpsack herum und sagt oder singt:

a) Rund um, rund um!
Min Knüppel gait 'rum.
Min Göschen will leggen,
Dat dörf ik nich seggen:
Grauog, Blauog.
Kickelum, Kackelum.
Klumpsack, Plumpsack.

Oder

b) De Goos, de Goos, de legt dat Ei;
Und wenn et fallt, so fallt et twei;
Gries Ei, grau Ei,
Ticke, tacke! blau Ei. (Picke packe pas Ei.)

Nachdem er einige Male herumgegangen ist, läßt er das Tuch leise hinter irgend einem fallen. Merkt dieser es, so darf er den Umgehenden mit dem Plumpsack verfolgen. Wird das Tuch aber nicht bemerkt und der Umgehende kommt nach nochmaligem Rundgang wieder dahin zurück, so darf er den Unaufmerksamen mit dem Plumpsack bestrafen, und derselbe wird vom Spiel ausgeschlossen oder muß nun seinerseits herumgehen.

Schütze Idiotikon II, 52; vgl. Rochholz Nr. 10. In Holland heißt

es: Cop, cop heeft ghelecht! (Hühnchen hat gelegt); in Brabant stootballen. (Hoffmann, Horae Belgicae VI, 182.)

83. Die Brücke.

Zwei fassen sich an den Händen, und stellen so die Brücke vor; sie singen dabei den nachfolgenden Reim, indem sie je nach den Worten die verschlungenen Hände in die Höhe halten und wieder senken:

Hal up de Brügg!
Hal dal de Brügg!
Den Letzten wöllt wi fangen
In de güldenen Stangen;
He blift darin behangen.

(Statt „hal op, dal", hole, heißt es auch „holl", halte oder „treck", zieh oder „slaa", schlage.)

Die übrigen bilden eine lange Reihe, indem einer den anderen hinten an den Kleidern festhält, und so ziehen sie durch die Brücke hindurch. Der Letzte aber wird gefangen, indem man die Brücke niederläßt; die Brückenhüter fragen ihn darauf, wem von beiden er angehören will, wobei jedoch verstellte Namen angegeben werden; je nach der Wahl tritt er hinter den einen oder den anderen. Nun kommt der Zug abermals; wieder wird einer gefangen und muß wählen, und so fort, bis die ganze Gesellschaft unter die beiden Brückenhüter vertheilt ist. Dann erst enthüllt es sich, auf welcher Seite der „Himmel" und auf welcher die „Hölle" ist.

Nun hängen sich die aus dem Himmel an ihren Führer und ebenso die aus der Hölle, indem jeder den Vordermann um den Leib faßt; die Führer fassen sich an den Händen, und es gilt, welche von beiden Partheien die andere über einen Strich wegzerren kann, die hat gewonnen.

Auf Sylt hält der Führer des Zugs mit den Hütern der Brücke (der Burg) folgendes Zwiegespräch: Meik döör di Borrig rid? (Darf ich durch die Burg reiten?) oder Kjien ik döör di Borrig gung? (Kann ... gehen?) — Di Borrig es forbööden (verboten). — Huarme? (Womit?) — Me Stok en Stang, Boller Bang, me trii vorgülte Knoopen (3 vergoldeten Knöpfen).

— Hokken (wer) heed dit seid (gesagt)? — Dear leest (zuletzt) kumt, skelt to weeten fa (soll's zu wissen kriegen).

Auf Amrum: Mag ik anmaal troch Hölkan gaan? oder Woveel Mal mag ik ꝛc.? (durch das Löchlein; Hölkan ältere Diminutivform von Haal, Loch, jetzt Hölki.) — Hölkan is verbrochen. — Womit? — Mit an Steen, mit an Been.

Die beiden Brückenhüter heißen „Sonne" und „Mond"; jeder Gefangene wird gefragt: Huar healst dü me? (Mit wem hälst du es?) Me a San of me a Muun? Die Sonnenleute (Sanlidj) treten auf die eine, die Mondleute (Muunlidj) auf die andere Seite; dann wurde ein Gränzstein (Dulstian) aufgerichtet, und es galt welche Parthei die andere über diesen hinweg zerren konnte. (Das Spiel soll bei der jetzigen Kinderwelt nicht mehr bekannt sein.)

Müllenhoff S. 501; Chr. Johansen, die nordfriesische Sprache S. 72 und 192, schriftliche Mittheilung. Das Spiel ist weit über Europa verbreitet; vgl. Rochholz Nr. 2 nebst Nachtrag „die goldene und die faule Brücke"; bei Fischart Gargantua Kap. 25 und Hoffmann Horae Belgicae VI, 190: „der faulen Brucken"; viele Reime sprechen auch von einer zerbrochenen Brücke. Eine große Zahl Spielformeln aus Deutschland, den slavischen und skandinavischen Ländern, England, Ungarn ꝛc. s. bei Mannhardt, Zeitschrift f. dtsche Mythologie IV, 301, 361, 385. In England führt das Spiel auch den unpoetischen Namen threading the tailor's needle (die Nadel des Schneiders einfädeln, s. Strutt); in Frankreich pontz cheuz (zerfallene Brücke) s. Rabelais Gargantua Kap. 22, und ciel et enfer (Himmel und Hölle), wobei gesungen wird:

Trois fois passera,
La dernière y restera,

Chabreul, jeux et exercices des jeunes filles S. 116. Bei den russischen Inselschweden auf Worms heißt es das „Teufelspiel." Ganz entstellt und verstümmelt ist das Spiel auf der Insel Wangerog, wo die Brückenhüter „schwarze Gans" und „weiße Gans" heißen, s. Ehrentraut fries. Archiv II, 7.

Das Spiel ist hervorgegangen aus der Vorstellung des nicht bloß germanischen Heidenthums von dem Zug der Todten über die Brücke, welche zum Jenseits führt. Wir können in dem deutschen Spiel aber wohl zweierlei Brücken unterscheiden, wie das in der Schweiz ausdrücklich geschieht, die goldene und die faule Brücke; bei jeder derselben steht der eine von den beiden Brückenhütern, und je nach der

getroffenen Wahl kommen die Todten zum Himmel oder zur Hölle, d. h. in altheidnischer Vorstellung nach Walhalla oder nach Hels Wohnung. Zu Hel führt die mit glänzendem Gold belegte Gjallar=brücke; nach Walhalla zu den Wohnungen der Götter (Asen) der Regenbogen, genannt die Asenbrücke Bifröst, d. h. die bebende zitternde Strecke, welche die beste aller Brücken ist, aber dennoch dereinst beim Weltuntergang zusammenbrechen wird. — Das Zerren zum Schluß des Spiels deutet auf den großen Kampf, welchen am Ende der Welt die Bewohner Walhallas, Götter und Helden, mit den feindlichen Mächten der Unterwelt auszukämpfen haben werden; s. Grimm Mythologie 694, 762, 774; Mannhardt Götterwelt der deutschen und nordischen Völker I, 320 und zumal a. a. O.

Auf eine Umgestaltung im christlichen Sinne deutet der Schluß des Spiels bei den Inselschweden, wo nach Absonderung beider Partheien der eine Brückenhüter sich nicht nur als Teufel enthüllt, sondern auch die ihm zugefallenen mit einem Strick abprügelt. Ebenso in Frankreich, wo die aus dem Himmel die Parthei der Hölle verfolgen und verspotten, indem sie derselben zwei Finger wie Hörner ausgestreckt vorhalten. Und ebenso wenn hie und da alle schließlich auf den Händen gewogen werden und danach erst die Einzelnen ihren bestimmten Platz auf dieser oder jener Seite erhalten (der Erzengel Michael führt nach der Lehre der Rabbinen und Kirchenväter eine „Seelenwage", s. die Abbildung 26 bei Scheible Kloster VII, 563.) — Auch wo Namen und Reime statt von der Brücke von einem Durchzug durch ein goldenes Thor sprechen, ist der Sinn des Spiels schon früh vergessen worden.

84. Die Herren von Lünefeld (Ninive.)

Die Kinder stehen in zwei Reihen einander gegenüber; die einen sind die Freier, die anderen die Mutter mit ihren Töchtern. Die Verse werden abwechselnd gesungen, während die beiden Züge gegen einander und zurückmarschiren.

Da kommen zwei Herren aus Lünefeld (Ninive).
Juchheisasa filadi.
„Was wollen zwei Herren aus Lünefeld?"
Juchheisasa filadi.
Sie wollen die älteste Tochter freien. Juchh. 2c.
„Und wer soll denn der Bräutigam sein?" Juchh. 2c.

Das soll der Kaiser selber sein. Juchh. ꝛc.
„So nehmt sie hin mit Freuden.“

Auf diese Weise werden allmählich alle Töchter aus der zweiten Reihe abgeholt und schließen sich den Freiern an, bis die Mutter zuletzt allein übrig ist. Dann singt diese:

„Was wollen sie mit der Mutter thun?“ Juchh. ꝛc.
Sie wollen sie in ein Kloster sperren. Juchh. ꝛc.

Man schließt einen Ring, um die Mutter einzusperren, aber diese entwischt nach irgend einer Seite, und man sucht sie zu haschen.

Müllenhoff S. 486. Eine andere Formel ist ausführlicher und entstellt. „Es ist ein Herr ins Dorf gekommen; heiza fiza summ.“ — Was will der Herr im Dorfe denn? — „Er will die jüngste Tochter haben.“ — Was will er mit der jüngsten Tochter? — „Der Herr will sie ins Kloster bringen.“ — In welches Kloster soll sie denn? — „In das St. Marienkloster.“ — Was soll sie im St. Marienkloster? — „Sie soll das Sticken und Nähen lernen.“ — Das Sticken und Nähen kann sie schon. — „Sie soll das Prügeln und Zanken lernen.“ — Das Prügeln und Zanken kann sie schon. — „So geben Sie mir die jüngste Tochter.“ — So haben Sie denn die jüngste Tochter. (Das letzte Mal heißt es: So nehmen Sie denn die Großmutter!)

Aehnliche Spiele, welche die Brautwerbung darstellen, sind weit verbreitet, vgl. Pröhle Harzbilder S. 17, Meier Nr. 380 u. 381, Rochholz Nr. 4 und die dort angeführten Citate aus verschiedenen Gegenden Deutschlands; in Böhmen und Mähren sowohl deutsch als slavisch, s. Wolf und Mannhardt Zeitschrift f. dtsch. Myth. IV, 362; aus Schweden verschiedene Formeln bei Arwidsson, Svenska Fornsanger III, 175—194, wobei bemerkenswerth, daß hier zum Theil noch um den Preis der Braut gehandelt wird; ebenso in Dänemark, s. Grundtvig gamle danske Minder I, 31; II, 142, 299; III, 179 und 183; auf Island, den Faaröern, auch in England ꝛc. bekannt. Ein anderes Spiel, welches zum Schluß, wie es scheint, die Einforderung des Kaufpreises oder der Morgengabe darstellt, s. Arwidsson III, 373.

85. Das Paarlaufen.

Die Spieler stellen sich paarweise (je ein Knabe und ein Mädchen) hinter einander auf; vorn an der Spitze steht Einer allein

und ruft: „Letztes Paar heraus!" Darauf muß das letzte Paar, der eine zur Rechten, der andere zur Linken der Reihe, vorwärts laufen; der Alleinstehende verfolgt nun den einen (das Mädchen.) Gelingt es ihm denselben zu fangen, so bilden beide ein neues Paar und treten an die Spitze der Reihe, während nunmehr der andere vereinsamte Läufer allein voranstehen muß. Kann aber das ausgelaufene Paar sich wieder vereinigen, ehe der Verfolger einen erhascht, so bleibt dieser allein stehen, und das alte Paar tritt vorn in die Reihe ein. — Auf den abermaligen Ruf zum Auslaufen kommt das Paar, welches jetzt das letzte geworden, an die Reihe.

Allgemein bekannt und auch bei Erwachsenen üblich. In Rußland heißt es von dem Alleinstehenden vorne: er brennt! (garcilki. Golowin, Rußland unter Nikolaus I., S. 78.) Bezeichnender sind die schwäbischen Spielnamen bei Meier Nr. 430; es heißt dort: das Wittwerspiel, der Voranstehende (Wittwer) sucht sich also eine Frau zu haschen. Oder der Voranstehende ruft (und heißt auch): Brillo, welches Wort wahrscheinlich entstellt ist aus dem mittelhochdeutschen „brutlouf." Der Brautlauf war bei den germanischen Völkern eins der Hauptstücke im Hochzeitsceremoniell, wie denn in Dänemark die Hochzeit jetzt noch geradezu „Bryllup" heißt; doch ist die Sitte schon im Mittelalter meist abgekommen, und es finden sich nur vereinzelte Spuren davon, zu welchen wir auch dieses Spiel — als eine Nachahmung des hochzeitlichen Brauches — rechnen möchten. Grimm, deutsche Rechtsalterthümer S. 434; Scheible Kloster XII, 178.

In Dänemark heißt das Spiel gleichfalls „Enke" oder „Enkemand" (Wittwe, Wittwer); man ruft dabei: „U baste!" d. h. ud, bageste! (heraus, die hintersten); s. Grundtvig, gamle danske Minder II, 115 und 252. Hoffmann Horae Belgicae VI, 181 führt an „Braut und Bräutigam spielen, in Brabant malen, malenspel; je zwei, ein Knabe und ein Mädchen, halten sich an der Hand und lassen sich plötzlich los, jeder sucht dann wieder mit einem anderen ein Paar zu werden."

86. Gumm.

Ein holsteinisches Laufspiel, vorzüglich in Dithmarschen und der Kremper Gegend; es wird im Saal oder auf der Diele gespielt, welche zwei Thüren haben muß. Die Kinder stehen in einem Haufen an der einen Thür und rennen auf das gegebene Zeichen

nach der Thür gegenüber; wer diese zuerst erreicht, hat gesiegt und ist oder heißt Gumm (?). Dann laufen alle, außer dem Gumm, wieder zurück nach der anderen Thür wo sie zuerst standen; wer hier zuletzt kommt, der wird bestraft, indem man seinen Namen schimpflicher Weise an die Thür schlägt. Man schlägt nämlich an die Thür und ruft dabei z. B. „Gretjen ehr Nam ward an de Dör slagen!“

Schütze, Idiotikon II, 78. Die Spielstrafe entspricht der altmodischen Ehrenstrafe, daß man die Namen flüchtiger Verbrecher an den Pranger oder Galgen schlug.

87. Den Dritten jagen.

Die Gesellschaft steht paarweise, einer hinter dem anderen, in einem Kreis, doch so daß zwischen den einzelnen Paaren ein Zwischenraum bleibt. Zwei Spieler sind außen vor, und der eine, welcher den Plumpsack führt, verfolgt den anderen durch und um den Kreis herum. Will der Gejagte sich endlich sicher stellen, so springt er schnell vor das erste beste Paar; die hintere Person dieses Paars, welche somit jetzt der Dritte geworden ist, muß nun schnell vor dem Plumpsack fliehen, kann sich aber ihrerseits wieder auf dieselbe Weise retten. Dadurch wird ein anderer der Dritte und muß sich jagen lassen 2c. Daher lautet die Spielregel: „Twee jagt den Drütten!“ Kann der Verfolger einen der als Dritter steht oder läuft, mit dem Plumpsack schlagen, so muß der Getroffene ihn ablösen.

Schütze Idiotikon I, 249. Gutsmuths Spiele Nr. 56: das Drittenabschlagen; französisch: Deux c'est assez, trois c'est trop; s. Belèze, jeux des adolescens (Paris 1856) S. 32.

88. Bekreuzen.

Wenn in Lauenburg am Abend vor dem Markte die Buden aufgeschlagen werden, so spielen die Knaben zwischen denselben herum und schreiben sich mit Kreide Kreuze auf den Rücken. — Aehnlich in Heide, Uetersen und anderen Orten. (J. D.)

89. Die Hexe.

Einer stellt die Hexe vor und hat ein Stäbchen in der Hand, welches ihm als Zauberruthe dient; damit verfolgt er die übrigen,

welche ihm zu entlaufen suchen. Wird einer mit dem Stäbchen berührt, so ist er festgebannt; die Hexe macht neben ihm ein Zeichen auf den Boden oder zieht einen Kreis um ihn herum, und der Gebannte muß daselbst unbeweglich stehen bleiben. Die Hexe aber geht auf neuen Fang aus, und bemüht sich in gleicher Weise alle Gespielen festzubannen. — Jedoch kann jeder einen Gebannten erlösen, indem er ihn mit der Hand berührt und das Hexenzeichen verwischt; dann muß der Erlöser aber auch den Erlösten auf den abgegränzten Freiplatz (das Maal) führen, wohin die Hexe nicht kommen darf; damit erst ist der Bann völlig aufgehoben. Natürlich verfolgt die Hexe ein solches flüchtiges Paar mit besonderem Eifer und bestrebt sich, wenigstens einen von beiden mit ihrem Stab zu berühren, ehe sie das Asyl erreichen; gelingt das, so sind beide damit festgebannt und müssen Hand in Hand neben dem Hexenzeichen unbeweglich stehen bleiben. Ein dritter versucht nun sein Glück an diesem Paar und theilt, wenn es mißlingt, dessen Schicksal. So sieht man, je länger das Spiel dauert, hie und da ganze lange Reihen gebannt, erlöst und wieder gebannt werden. Das Spiel schließt entweder mit dem vollständigen Sieg oder der vollständigen Niederlage der Hexe.

Aus Hamburg u. s. w.

90. Eisen anfassen.

Einer ist der „Vater“ und verfolgt die übrigen, welche ihn mit dem Ruf: „Vader, ik heff keen Isen!“ necken. Wenn der Verfolger irgend einen so im Herumlaufen schlagen oder fassen kann, so wird dieser „Vater.“ Ein jeder kann sich aber vor der Verfolgung sicher stellen, indem er Eisen anfaßt; denn wer Eisen, also z. B. den Thürklopfer, den Ofen (oder in weiterem Sinn, nach Verabredung, einen Pfosten, Baum u. dgl.) mit der Hand berührt, dem kann der „Vater“ nichts anhaben.

Schütze Idiotikon II, 204 und 235; vgl. Simrock Kinderbuch Nr. 868 und Rochholz Nr. 23, 24 und 24 a. Das Spiel heißt in Berlin „Eisenzeck“, in der Schweiz „Eisenziggi“ (ziggi = schlagen), in Breslau „Eisenmändel“, am Niederrhein „Isermännchen“, in England „Tag“ 2c. Der „Vater“ stellt den Unterirdischen, Zwerg, oder

den Nix vor, welcher nach dem Volksglauben umherschleicht, um noch ungetaufte Kinder zu stehlen und gegen die eigenen Wechselbälge umzutauschen. Um ihn daran zu hindern, ward Eisen (Stahl, stählernes Geräth) zu den Kindern in die Wiege gelegt; wie denn Eisen überhaupt als Gegenmittel gegen Zauberwerk dient. S. H. L. Jahrbücher III, 163. So erklären sich Handlung und Regel des Spiels.

Aus diesem Spiel sind mancherlei ähnliche abgewandelt, z. B. „das Kämmerchen vermiethen" und „Wie gefällt dir dein Nachbar?", das franz. „les quatre Coins" und das englische „Puss in the Corner", vgl. Gutsmuths Nr. 52–55; E. Meier Nr. 383 und 419. Bei allen diesen ist die Regel, daß sämmtliche Mitspieler einen festen Platz haben, mit Ausnahme eines einzigen; während nun die übrigen ihre Plätze wechseln, sucht dieser sich eines leergewordenen Platzes zu bemächtigen, und der also verdrängte Spieler ist daran.

Entsprechend ist wohl das Spiel in Nordfriesland: „Arka Bok an öödar Hok! Jeder Bock (in) einen anderen Stall!" Chr. Johansen, die nordfriesische Sprache S. 68.

Kätj.

91. Durch einen Strich wird ein Stück des Spielplatzes abgetheilt, auf dem Einer, der Pfänder, steht; die Uebrigen sind draußen, springen aber so oft sie können in das verbotene Land hinein, wobei sie rufen:

„Herr Pander! Herr Pander!
„Ick bün (sitt) up din Lander."

Sie machen sich aber schnell wieder davon, denn wenn der Pfänder einen erhaschen kann, so muß dieser ihn ablösen und Pfand geben, oder auch ihm weiter beim Fang der Uebrigen behülflich sein.

Aus Lauenburg. — Sonst ruft man auch: „Vader, ik bün op din Land!" (Kätj, Kätjvader, Kettjevaar.)

Schütze, holst. Idiotikon II, 235 und 237: „Knabenspiel worin sie sich jagen und fangen wie Katzen Mäuse, wenn man es nicht etwa vom Englischen catch, fangen, herleiten will."

Entsprechend ist das holländische „Moet ik in je Landje treden?" und „Mann, Mann, ik ben op je Blokhuys." (Hoffmann, Horae Belgicae VI, 188) und das schwäbische „König, ich bin in Deinem Land, Ich stehl Dir Geld und Silbersand" (Meier Kinderspiele

Nr. 397); in Mähren deutsch und slavisch „der Feldhüter" (Wolf und Mannhardt, Zeitschrift f. dtsche Myth. IV, 366); in England „I am upon the friars ground, picking up gold and silver" (Gentlemans Magazine Febr. 1738, S. 80.) Am Nieder-Rhein heißt der Vater die Gerster und ruft als Signal zum Auslaufen: „Haas!" (Ztschr. f. d. Myth. I, 437, II, 122.)

Der Haschende tritt hier als Pfänder (Feldhüter), König, Mönch, Vater, Mann auf; geheimnißvoller ist die Erscheinung in der nächsten Nr.

92. Der schwarze Mann. Der auf dem verbotenen Lande ruft den Uebrigen zu: „Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Mann?" „Nein! denkt nicht d'ran!" antworten diese und betreten sein Gebiet. Jeder, den der schwarze Mann fängt, ist verbunden mit fangen zu helfen, bis Alle gefangen sind.

Gutsmuths Spiele Nr. 46. Entsprechend in der Schweiz. Man beginnt mit einem Ringelreihen unter Hersagung des Reims: „Schwarzer Ma, lang mich nit a!" Dann stellen die Spielenden sich nach der Größe in eine Reihe und zählen ab; wen die Zahl 9 trifft, ist Schwarzer Mann, und sein Gebiet wird durch einen in den Boden gesteckten Stock mit darüber gehängter schwarzer Mütze bezeichnet. „Förchtets üch vor'm schwarze Mann?" fragt er. — „Nein!" ist die Antwort. — „Was machet ehr, wenn de schwarz Ma chumt?" — „Usflüge und flieh!" (Rochholz Nr. 3.)

Es ist dies ein Ueberbleibsel der Pest- und Todtentänze, welche bildlich und gesellschaftlich im Mittelalter üblich gewesen sind. Der Schwarze, welcher sich in den versammelten Reigen mischt und einen nach dem anderen wegführt, ist der seine Schaar stets vergrößernde Todesgott. — Anderswo in Schwaben wird er als böser Geist aufgefaßt. („Wir wollen in den Garten gehn, wenn nur der böse Geist nicht wär!" Meier Nr. 374.) Gegen seine Berührung hilft Nichts; dagegen vor der Verfolgung der Zwergen oder Nixen kann man sich durch Schutzmittel sichern; vgl. Nr. 90.

Der schwarze Mann blieb lange ein Schreckbild der Kinder, wie unser „Bumann"; die Lehrer und Eltern ließen einen solchen auch wohl wirklich erscheinen. In Bayrischen Landschulen vollstreckte ehemals der Blau Mann die Züchtigungen. Schmeller, bayr. Wörterbuch II, 580.

93. Hammer und Glocke.

Wohl das bekannteste und am weitesten verbreitete Gesellschafts-Würfelspiel mit fünf Karten (Hammer, Glocke, Hammer und Glocke, Schimmel, Wirthshaus darstellend); vgl. Nr. 29. Wir erwähnen dasselbe hier nur, weil es ursprünglich ein Fangspiel war, wie sich denn diese alte Form noch in Limburg und anderen Distrikten Niederlands erhalten hat.

In lustiger Gesellschaft versteigern die Mädchen zu ihrem Vortheil einen Hammer und eine Glocke auf bestimmte Zeit, eine Viertel- oder eine halbe Stunde, an die Burschen; das gelöste Geld wird von den Mädchen getheilt und verzehrt. Der Käufer des Glöckchens tritt bei Seite, mit der Uhr in der Hand; der Käufer des Hammers aber läßt sich die Augen verbinden, und jeder, welchen er so fangen oder mit dem Hammer berühren kann, muß sich bei ihm auslösen. Aber so wie die bestimmte Zeit abläuft, klingelt das Glöckchen, und der Blinde läßt den Hammer fallen; überdies muß er, wenn er inzwischen niemand gefangen hat, noch dem Glöckner doppelt so viel Geldbuße zahlen, wie er zu Anfang für den Hammer erlegt hat.

Dr. Coremans: l'année de l'ancienne Belgique (Brüssel 1844), S. 128. Vgl. S. H. L. Jahrb. f. d Landeskunde III, 164 u. ff.; danach hätten wir hier vielleicht ein kirchliches Festspiel aus der Zeit des Uebergangs vom Heidenthum zum Christenthum vor uns. Der Besitzer des Hammers stellt den hammerschwingenden Gott Donar vor, das Glöckchen die getaufte und geweihte Glocke der christlichen Kirche, welche allen heidnischen (teuflischen) Spuck verscheucht. Bei der Schimmel-Karte könnte man an den Schimmelreiter Wodan denken.

94. Blinde Kuh.

Einer wird ausgezählt und läßt sich die Augen verbinden. Er heißt die blinde Kuh, blinde Ko; in einzelnen Gegenden auch blinde Möm (blinde Muhme?); in Husum blinde Mumm, in Nordfriesland blinj Maam, blinne Mome (blinde Maske, Mumme); in dem vormaligen Angeldänischen Dialekt Muus i Mörke (die Maus im Finstern); auf Arröe Bluneskjaeg; in

Jütland auch Fjaelenskaeg (von fjaele, verstecken; skaeg, Bart?); sonst auf Dänisch Blinde Buk (blinder Bock).

Sobald die Augen verbunden sind, wird die blinde Kuh ausgeführt, wobei folgendes Zwiegespräch statt findet. Der Führer (Leiter) beginnt:

Blinde Ko, ik leide di.
„Woneben hen?"
Na'n Bullenstall.
„Wat sall ik da doen?"
Klütjen (Klümp, Stuten) und söt Melk eten.
„Ik heff keen Lepel."
(Nimm en Schepel.
„Ik heff keen Schepel.")
Nimm en Schüffel.
„Ik heff keen Schüffel."
Nimm en Tüffel
„Ik heff keen Tüffel."
Süh to, wo du een kriegst.

Damit läßt der Leiter den Blinden los, und dieser muß jagen und greifen, bis er einen der neckenden Gespielen gefangen hat, welcher dann für das nächste Spiel blinde Kuh wird.

Schütze Idiotikon I, 114; III, 109 und 119; vor dem Anstoßen warnt man den Blinden, ebenso wie im Hochdeutschen, mit dem Ruf: et brennt! Schütze I, 152. Die nordfriesischen und angeldänischen Namen bei Bendsen, die nordfriesische Sprache; Molbech, dansk Dialect-Lexikon und Hüberz, Beskrivelse over Aeröe. — Gutsmuths Nr. 34; Rochholz Nr. 51.

Das Spiel ist allen Zeitaltern und Völkern gemeinsam; bei den alten Griechen rief der Geblendete: „Ich will eine eherne Fliege jagen!" und die Gespielen antworteten: „Du wirst sie jagen, aber nicht fangen!" Die ältesten Abbildungen auf mittelalterlichen Miniaturen bei Strutt, sports and passtimes. Da sehen wir die folgende Art der Blendung: man trug damals Kapuzen, welche entweder am Mantel befestigt oder ganz für sich waren; für gewöhnlich hingen dieselben auf den Rücken herab, wurden aber bei Regenwetter über den Hinterkopf hinaufgezogen; die Blindekuh hat nun ihre Kapuze verkehrt herum vorn über das Gesicht gezogen. Daher der englische Spielname **Hoodman** *blind* (der blinde Mann mit der

Kapuze), ebenso der altfranzösische Capifol, Chapifou (der Narr mit der Kappe) und der ostfriesische „Blinde Müntken (Möndchlein).“ Sonst sieht man auch auf älteren Kupferstichen, wie die Blindekuh den Kopf in einen Sack gesteckt hat; z. B. Joh. Theodor und Joh Israel de Bry, Emblemata Saecularia (Frankfurt 1596), Taf. 22.

Die in Schleswig, Nordfriesland und auch in Jütland vorkommende Bezeichnung „blinde Mumme“ deutet darauf hin, daß das Spiel in besonderer Maskentracht vorgenommen wurde (vgl. oben Seite 50); und zwar waren Thiermasken die gewöhnlichsten, wie aus den verbreitetsten Spielnamen hervorgeht: die blinde Kuh in Nord- und Mitteldeutschland; der blinde Bock bei den skandinavischen und bei den tschudischen Völkern (Esthen, Finnen; auch in Portugal die blinde Ziege); endlich die blinde Maus in Süddeutschland und bei den Südslaven (Serben, Illyriern; das angeldänische Muus i Mörke entspricht dem schweizerischen Feistermus, die Maus im Finstern). Hieher gehören auch die blinde Henne in Spanien; die blinde Fliege oder Katze in Italien, auch in Bayern „blinde Kätzlein fangen“; endlich in der Altmark die blinde Eule. — Auf Menschen- oder Göttermasken deuten die Namen Guzineti in Litthauen (nach dem Namen einer schleichenden Reisegöttin gebildet); die blinde Alte in Polen und Böhmen; blinde Mannetje, Zukkermommetje, Suikeroempje, Suikernoemken, Haghercoer in den Niederlanden; blindmans-buff in England; blind Harry, Jockie (Chacke) blindman, Belly-blind ꝛc. in Schottland; der blinde Dieb oder Gaukler in Norwegen; Colin-Maillard (Klaus der Narr) in Frankreich u. s. w.

Bemerkenswerth ist auch die Uebereinstimmung, welche im weiteren Umkreis in Betreff des Zwiesprachs bei der Ausführung herrscht. In Mecklenburg lautet derselbe fast wörtlich wie in Holstein.

In Schweden beginnt der Leiter: Ich führe dich zum Walde. — „Was soll ich da?“ — Grütze essen. — „Ich habe keinen Löffel.“ — Schaff dir einen! — Oder, eine kürzere Formel: Ich führe meinen Bock nach Skara; was sollst du da? — „Grütze essen.“ (Arwidsson, Svenska Fornsanger III, 418.)

Auf der Insel Wangeroog: Blinnemännken, ik trekke di. Wo willst du hin? — „Nach des Vogtes Hause.“ — Was willst du da thun? — „Milch und Brei essen.“ — Wo willst du einen Löffel herkriegen? — „Stehlen“ — Schlag an, schlag an, schlag mich nicht todt, schlag die Küchlein todt! (Ehrentraut, fries. Archiv II, 6.)

In der Altmark: Blinn Uul, ik lei di. — „Wo leist du hen?“ — In'n Schaapstall. — „Wat schall ik da?“ — Bottermelk slappen.

— „Ik heff keen Lepel.“ — Stick'n Kopp deep in'n Ketel! (Oder statt der letzten Antwort bekommt der Blinde einen Schlag mit den Worten: Da hast een! (Danneil, Idiotikon der altmärkisch-plattdeutschen Mundart.)

In Heidelberg: Blinde Kuh, ich leite dich. — „Wohin?“ — Ins Kaffeehaus. — „Was dort thun? — Milchsupp essen. — „Hab' ja kein Löffel.“ — Geh, such dir einen! (Meier Kinderspiele aus Schwaben Nr. 409.)

In Appenzell. Der Blinde wird an die Thür gestellt und ihm die Thürklinke in die Hand gegeben, dann fragt er: „Was han i in der Hand?“ — De Thörnagel. — „Wie siehd er us?“ — Wiß ond schwarz, ond fang mi do! (oder Schwarz ond grau; fang alle, as mi nüt! Tobler Sprachschatz S. 58.)

Vollständiger aus der Schweiz bei Rochholz Nr. 51: Blindemus, Feistermus, i führ dech us, i führ dech is Frau Gotte Hus. Wa hesch de Löffel? (Dabei drückt der Leiter der blinden Maus die Thürklinke in die Hand, und sie antwortet): „A der Thürefalle.“ — Was issest gern? — „E dürre Lebkuchen,“ — Ist er wiß oder schwarz?

Daß die ceremonielle Ausführung und die Maske des Geblendeten auf eine besonders feierliche Form des Spieles hindeutet, ist unzweifelhaft; überdies ist die Maske meistens entweder von Thieren, welche gewissen Göttern der altheidnischen Vorzeit geheiligt waren, oder geradezu von Göttern selbst entlehnt. Ueber das Weitere vgl. S. H. L. Jahrbücher für die Landeskunde III, 166 u. ff., 451 [1]), wo jedoch nur mit unvollständigem Erfolg versucht worden ist, den Sinn des Spiels zu enträthseln. Nur soviel steht fest: wie die Blindekuh noch heutigen Tags in England, Scandinavien, Deutschland ein besonders beliebtes Weihnachtsspiel ist, so hat sie in der Zeit des deutschen Heidenthums einen wesentlichen Bestandtheil der Aufzüge und Mummereien gebildet, mit denen die festliche Zeit der Wintersonnenwende, die Zwölften, begangen wurde; ob sie dabei eine bloße burleske Episode gewesen ist, wie man solche in der Vorzeit überhaupt bei Festen liebte, oder ob sie eine tiefere mythologische Bedeutung gehabt hat, muß dahin gestellt bleiben.

Die bekannte hochdeutsche Ausführungs-Formel („Blinde Kuh, wir führen dich. Wohin? In die Wüste, wehre dich. Gegen wen? Es gibt da der Hunde viel, davon dich jeder beißen will; wenn sie dir zu mächtig sind, fleuch vor ihnen wie der Wind!“) zeigt gar keine Verwandtschaft mit den oben angeführten volksthümlichen

Reimen, und scheint am Ende bloß erdichtet zu sein. Ob dieselbe früher vorkommt als in dem Kinder-Lustspiele: „Die Blinde Kuh" im V. Bande des Kinderfreunds von Chr. F. Weiße?

95. Eine bekannte Abänderung dieses Fangspiels ist die stille oder Stock-Blindekuh, auch Blindekuh im Kreise genannt. Die Gespielen tanzen im Ringelreihen um den Blinden herum, bis derselbe einen mit der Hand oder dem Stock berührt; dieser tritt nun vor und muß einen Ton von sich geben oder sein Gesicht betasten lassen, wonach der Blinde den Namen zu rathen versucht. Gelingt das nicht, so tritt jener zurück, und der Reihentanz beginnt wieder; räth der Blinde aber richtig, so ist er frei und darf dem Gefangenen die Augen zubinden.

Besondere Reime dazu sind nicht bekannt, doch hört man einzeln hochdeutsche Verse. Vgl. Rochholz Nr. 53 und 55. Aus Schweden verschiedene Formen bei Arwidsson Svenska Fornsanger III, 268, 361, 418 u. ff. In England buff with the wand, auch Indian buff; in Frankreich Colin-Maillard à la baguette.

96. Der Bock.

Einer wird ausgezählt und heißt der Bock; er beginnt die Uebrigen zu verfolgen; aber dabei muß er immer die Hände zusammengefaltet halten, denn so wie er das unterläßt, haben die Mitspieler das Recht, ihn mit Schlägen auf seinen Freiplatz (Maal) zurückzutreiben. Gelingt es dem Bock einen mit den zusammengefaßten Händen zu stoßen, so ist dieser gefangen, und beide müssen nun, um den Schlägen zu entgehen, eiligst auf den Freiplatz flüchten. Dort angelangt fassen sie sich an den Händen und gehen so zusammen auf die Verfolgung aus; wer gefaßt oder berührt wird, ist gefangen und muß sich der Kette anschließen. (Dabei hat man manchmal die Beschränkung, daß nur der Bock wirklich gefangen nehmen darf; der am anderen Ende der Kette darf wohl zugreifen und festhalten, aber der Festgehaltene braucht sich nicht eher zu ergeben, bis der Bock selbst ihn berührt hat.) So geht es fort, die Kette wird durch neue Gefangene immer mehr verlängert, bis endlich alle gefangen sind. Regel ist, daß nach jedem Fang der

Bock mit den Seinigen erst wieder auf den Freiplatz flüchten muß; ebenso wenn die Kette der Verfolger durch eigene Schuld oder durch einen glücklichen Schlag von der Gegenpartei zerrissen wird; und auf jeder Flucht müssen sie sich unweigerlich Schläge gefallen lassen. Der, welcher zuletzt gefangen wird, tritt im nächsten Spiel zuerst als Bock auf.

Man hört bei diesem Spiel folgenden Neckreim:

Buk, Buk, Buk, stöt mi nich,
Habergrütt mag ik nich,
Garstengrütt eet ik nich,
Bookweetengrütt krieg ik nich,
Speck und Figen heff ik nich,
Buk, Buk, Buk, stöt mi nich.

Schütze Idiotikon II, 88 und S. H. L. Jahrbücher für die Landeskunde III, 451; hier wird auf Grund des obigen Neckreims für den Namen des Spiels eine mythologische Abstammung vermuthet. Der Bock war dem Gott Donar heilig, der seinen Wagen mit zwei Böcken bespannt hatte; derselbe Gott aber erklärt „Häring und Habermus" (Grütze) für seine liebste Kost. Der Sinn des Reims wäre danach: „ich will nicht gestoßen und gefangen sein, weil ich nicht die Lieblingsspeise Donars theilen mag, wie du es thust." (?) — Ganz dasselbe Spiel ist das französische „la Mère Garuche"; s. Belèze jeux des adolescents S. 25 („la mère", die Mutter, heißt bei mehreren franz. Kinderspielen der eine, welcher eine Rolle übernimmt; ebenso wie im Nieder-Deutschen: Vader oder Moder; aber das Wort „garuche" ist unerklärt.)

97. Hinkebock.

Der Ausgezählte heißt der hinkende Bock (Hinkebock); er muß auf einem Bein hüpfend die übrigen verfolgen und mit der Hand oder dem Plumpsack einen zu berühren suchen; wer so gefangen wird, muß nun seinerseits Hinkebock sein. Der Hinkende darf sich jeder Zeit, wo er will, auf einem Beine stehend ausruhen; aber so wie er einmal auch den anderen Fuß zu Boden setzt, treiben die anderen ihn mit Schlägen auf seinen Freiplatz zurück; ebenso wenn er seinen Plumpsack fehlwirft und wieder auffammelt. Auf der Flucht darf er sich jedoch beider Beine bedienen.

In der Schweiz nicht, denn da wird er nach solchem Fehler auf seinem Einbein in das Loch zurückgehauen; Rochholz Nr. 29. Das Spiel heißt dort: „Fuchs aus dem Loche“; ebenso bei Gutsmuths Nr. 49. Ganz übereinstimmend ist das französische Spiel: la Mère Garuche à cloche-pied oder le diable boiteux (der hinkende Teufel); ob auch das englische „Fox in the Hole“? — Einer von Donar's Böcken hinkte, wenigstens zeitweilig; Kap. 44 der jüngeren Edda.

98. Der Esel.

Die Spielenden stehen in einem Halbkreis; in der Mitte stehen ihrer zwei, der eine macht den Herrn, der andere stellt den Esel vor. Jener fängt an: „Esel, Esel! wo bist du so lange gewesen?“ — In der schönen Mühle. — „Was hast du denn da gethan?“ — Schöne Säcke getragen. — „Was war denn in den schönen Säcken?“ — Schöne Bücher. — „Was stand in den schönen Büchern?“ — Schöne Lieder. — „Esel, sing mir mal ein Liedchen vor!“ — O Herr, ich weiß keins.

Dann sagt der Herr zu den anderen: „Holt mir mal die lange Peitsche her?“ — Was will der Herr damit. — „Den Esel streichen.“

Nun läuft der Esel fort, die anderen hinterher, und wer ihn hascht und streichen kann, wird an seiner Stelle Esel.

Müllenhoff S. 488.

99. Die Raubbiene.

Ein sitzendes Mädchen ist die Raubbiene. Die anderen kommen als Tauben aus der Ferne, machen eine fliegende Bewegung mit den Armen und singen:

Wir Tauben, wir kommen geflogen.
Raubbiene: Woher kommt ihr gezogen?
Nehmt euch in Acht,
Raubbiene wacht.

Dann springt sie plötzlich auf und sucht die Tauben zu haschen.

Aus der Stadt Schleswig.

100. Habicht und Hühner.

Der Hühnerhabicht (Kükewieh) sammelt einen Haufen Holz und thut als heize er Feuer. Die übrigen Spieler, welche die Hühner vorstellen, haben einander von hinten um den Leib angefaßt. Der Vormann dieser Reihe, der Hahn, fragt; der Habicht antwortet.

Kükewieh, wat bötst du? — „Füer." — Wat schall dat Füer? — „Asch brennen." — Wat schall de Asch? — „Messen wetten." — Wat schölt de Messen? — „Hahn und Hähn den Kopp afsniden." — Wat hebbt se di towedder daen? — „Se hebbt in min Herrn sin Korn gaen." — Wo lank? — „As en Band." — Wo grot? — „As en Brot." — Wo lütt? — „As en Drelingsschaal vull Grütt." — Kann ik wol dremal um den Herrn sin Aven (Ofen) gaen? — „Ja wol, sövenmal, wenn du em nich umstöttst."

Der Hahn geht nun mit den Hühnern um den Holzstapel und stößt ihn endlich um. Dann springt der Habicht auf und sucht den hintersten der Hühner-Kette, zu fassen, woran man ihn durch schnelle Schwenkungen zu hindern sucht; namentlich muß der Hahn ihm möglichst immer den Weg vertreten. — Der Habicht wird entweder gleich von dem zuerst Gefangenen abgelöst, oder er muß auch wohl alle nach einander greifen.

Müllenhoff S. 488. Ganz übereinstimmend „Glucke und Geier" bei Gutsmuths Spiele Nr. 57; „Göckele was grabst?" bei E. Meier Nr. 376 und „Hühnles" ebdslbst Nr. 411; „Henk an Höön" (Hühnchen und Hahn) auf den nordfriesischen Inseln, wo wie in Schwaben der Hahn für den Habicht eintritt; „Hühnlein braten" und „Gyrenrupfen" bei Rochholz Nr. 27; in Mähren deutsch und slavisch „der Hühnergeier", auch in der Slovakei und Siebenbürgen vgl. Wolf und Mannhardt, Zeitschrift für deutsche Mythologie IV, 358; in Frankreich „la Queue leuleu" bei Chabreul jeux et exercices des jeunes filles, S. 1, welchen Namen Fischart Gargantua Kap. 25 mit „des Wolfsschwantzes" und „Schatzzabelz (?) Wolffzagel" übersetzt; in Dänemark: „der Kukuk (Habicht) und die Henne mit den Küchlein" bei Thiele Danske Folkesagn, III. Sammlung, S. 143 und Zeitschrift für deutsche Mythologie III, 404 (bemerkenswerth weil der Spielreim hier an den Volksaberglauben anklingt,

nach dem der Kukuk zum Habicht wird, Grimm D. Myth. 1212; vgl. auch Grundtvig, gamle danske Minder III. 180: „Viben paa Kukkebjärg"); in Schweden „der Fuchs und die Gans mit ihren Jungen" bei Arwidsson Svenska Fornsanger III, 164; in England und Amerika ebenso „the Fox and the Goose", s. Wetherell, the wide wide world Kap. 25.

101. Wolf und Schafe (Gänse).

Einer ist Wolf, ein anderer Hirte, die übrigen Schafe. Der Hirte steht auf dem Freiplatz, die Schafe weit davon ab, dazwischen der Wolf; nun ruft der Hirt und die Schafe antworten.

a) All min Schap to Huus! — „Ik dörf nich."
Wofor nich? — „For den groten Roggenwulf."
Wo sitt he denn? — „Achter'n Tuun."
Wat makt he dar? — „He slippt sin Tän'."
Wat will he denn? — „All de Schap de Kehl afbiten."
(De bösen Wülfe sünt gefangen
Twischen tween isern Stangen.)
All min Schap, kamt to Huus!

Auf den letzten Ruf des Hirten müssen die Schafe den Raum bis zu ihm durchlaufen, wobei der Wolf zu haschen sucht. Wer gefangen wird, hat nunmehr die Rolle des Wolfes zu übernehmen.

Müllenhoff S. 487. Bei Schütze Idiotikon IV, 16 und I, 261 lautet das Gespräch zwischen Hirt und Heerde folgendermaaßen:

b) Schap, Schap, kamt to Huus! — „Wi dröft nich." — Worum nich. — „Dar stait en groten Wulf vor de Dör." — Wat deit he? — „Slippt Messen." — Wat will he damit doen? — „He will uns all de Kehl affniden."

102. An einigen Orten spielt man ebenso Wolf und Gänse; da heißt es:

Piedergänsken, kamt to Huus! — „Wi darfen nich." — Woför? — „För den Wulf." — Wo is de Wulf? — „Achter dem Barg." — Wat deit he da? — „Plückt sick Blömkens." — Wat deit he mit de Blömkens? — „He makt sick en Kränzken." — Wat deit he mit dem Kränzken? — „He streept't sick up sin

Swänzken." — Wo lang? — „As en Bank." — Wo grot? — „As en Brot." — Wo spitz? — „As en Sabel." — Wat krüpt dar? — „Müskens." — Wat flügt dar? — „Vögelkens." — All mine Pulegöschen, kamt to Huus!

Ganz ähnliche Formeln wie 102 aus der Uckermark und Priegnitz bei Firmenich Germaniens Völkerstimmen I, 124, 129 und 131; ähnlich wie 101 bei Meier Kinderspiele aus Schwaben Nr. 370. Verwandte Spiele bei Rochholz Nr. 25 und 26, doch daß bei dem ersteren der Wolf sich versteckt; also mehr ein Versteckspiel, wie auch das schwedische „Habicht und Tauben" bei Arwidsson III, 499. Bei Fischart, Gargantua Kap. 25: „Wolf beiß mich nicht;" „der Wolf hat mir ein Schäflein gestohlen, weil er Käs und Brot will holen ꝛc." Daß der Wolf, vormals der gefürchtetste Feind der Heerden des Landmannes, im Kinderspiel ein besonders lebhaftes Andenken bewahrt hat, ist natürlich; vgl. den Artikel über „unsere ehemaligen Wolfsjagden" im S. H. L. Volksbuch von K. L. Biernatzky, 2. Jahrgang (Kiel 1845), S. 30—38.

103. Hase und Jäger.

Die Kinder stehen in der Ringeltanzstellung und halten die zusammengefaßten Hände in die Höhe. Im Kreis steht der Hase, draußen der Jäger. Der Jäger fragt: „Has, Has, wat makst in minen Kohl?" — Der Hase: „Ik fret en beten." — Jäger: „Büst noch nich bald satt?" — Hase: „Noch lang nich!"

Nun beginnt die Jagd; der Jäger schlüpft in den Kreis hinein, der Hase hinaus, und so fort. Dabei ist wohl Gesetz, daß der Jäger immer nur durch dasselbe Loch, durch welches der Hase floh, folgen darf. Oder man spielt auch so, daß der Hase Schutz im Kreise findet, während der Jäger jedesmal mit Gewalt oder List den Ein- und Ausgang erzwingen muß. — Hat der Jäger endlich den Hasen gefangen, so wählt er aus dem Kreise ein anderes Kind, welches nun den Hasen vorstellt; der bisherige Hase aber wird Jäger.

Im vaterländischen Archiv für Hannover IV, 187 beschreibt Hoffmann aus Fallersleben das Spiel. Der Jäger ruft:

Häseken, Häseken, verstick di!
Wenn de Hund kummt, de bitt di!
Wenn de Jäger kummt, de schütt di!

Er stößt ins Horn („Hahuht!"), die anderen entfliehen und er setzt nach.

104. Dasselbe Spiel heißt auch Katze und Maus. Man hat dazu folgenden Reim. Der Kreis singt:

Mäuslein läßt sich nicht erwischen,
Springet über Bänk und Tischen,
So ein Mäuschen so, Ist so flink und froh!

Die Katze fragt: „Ist das Mäuslein zu Haus?"
Der Kreis antwortet: „Sie wäscht und kämmt sich."
(Nach Wiederholung des Reims)
Die Katze: Ist das Mäuslein zu Haus?"
Der Kreis: „Sie zieht sich an."
(Nach abermaliger Wiederholung.)
Die Katze: „Ist das Mäuslein zu Haus?"
Der Kreis: „Sie ist nach Hamburg?"
Die Katze: „Wann kommt sie wieder?"
Der Kreis: „Uhr 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12."

Bei 12 wird der Kreis geöffnet, und die Katze hascht das Mäuslein.

Aus Uetersen. In älterer Form (schon erwähnt bei Rudbeck, Atlantica; auch Pröhle, Harzbilder S. 55) lautet der Reim:

Kätzchen, laß dich nicht erwischen,
Spring über die Bank und den Tischen!
So, so, mein Kätzchen!

Entsprechend im Amt Apenrade „Jeppe's Kohlgarten" s. Grundtvig gamle danske Minder III, 184; in Dänemark „das wunderliche Thier" a. a. O. 186 und Thiele, danske Folkesagn III. Sammlung, S. 150; ebenso in Schweden, „auch Habicht und Taube", s. Arwidsson, Svenska Fornsanger III, 239—42; in den Niederlanden „Hond na't Haasje" s. Hoffmann, Horae Belgicae VI, 185; in England Cat after Mouse, (auch Kiss in the Ring, weil zum Schluß der Jäger seine Beute küßte); in Frankreich Loup et Bergerie, auch Labyrinthe oder Dentelle; in Schwaben „der Bock im Garten (und der Schütz)" s. Meier Nr. 410; in Appenzell „Biberagärtli" (Pfefferkuchen-Garten) und „die böse Katze" s. Rochholz Nr. 30.

105. Häschen in der Grube.

Die Kinder stehen im Kreise; in der Mitte desselben sitzt der Hase. Der Ringeltanz dreht sich langsam herum und singt dabei:

Armes Häschen, bist so krank,
Daß du nicht mehr hüpfen kannst.
Hüpf! Hüpf! Hüpf!"

Der Hase fängt an zu hüpfen, springt zuletzt auf, während der Kreis sich auflöst und davon läuft, und sucht einen zu haschen; wer ergriffen wird, ist das nächste Mal Hase.

Aus Uetersen. Eine andere Form ist so: alle Mitspieler stehen bis auf einen in einer Reihe, etwa 20 Schritt von dem Ziel; der einzelne steht ein paar Schritt vor der Reihe, mit dem Rücken nach dem Ziel. Auf das gegebene Losungswort: „Has hüpf!" hinkt der einzelne (der Hase) auf einem Bein rückwärts nach dem Ziel, die übrigen hinken vorwärts nach und suchen ihn zu fangen.

Alterthümlicher ist ein verwandtes Spiel aus Hannover. Der eine sitzt in der Mitte und stellt sich todt; die anderen springen heran und fragen: „Nuripsken, levest du noch? Plötzlich springt jener auf und sucht eins zu haschen. „Nuripsken" ist wohl eine Märchengestalt. Schambach, niederdeutsches Wörterbuch S. 177.

106. Der Hahn ist todt.

Ein Mädchen stellt die Mutter, die übrigen die Kinder vor. Die Kinder fragen: „Mutter, wo ist Vater?" — Mutter: „Im Garten." — K.: „Was macht er da?" — M.: „Pflückt Blumen." — K.: „Was will er damit?" — M.: „Kränze binden." — K.: „Was sollen die Kränze?" — M.: „Stube zu schmücken." — K.: „Ach Mutter, darf ich auch hin?" — M. „Ihr jagt nur die Hühner. Nein!" — K.: „Nein, Mutter, nein. Nur zu! nur zu, Mutter!" — M.: „Nun, so geht!"

Die Kinder gehen, kommen aber bald wieder und sagen: „Mutter, die Glocken, die läuten." — M.: „Was hat das zu bedeuten?" — K.: „Unser Hahn ist todt." — M.: „Wer hat das gethan?" — K.: „Wir Alle, wir Alle."

Die Mutter erhascht ein Kind, welches nun die Mutter wird, worauf das Spiel wieder anfängt.

Aus dem südlichen Schleswig. Aehnlich bei Firmenich I, 397, wo es aber heißt: „Euer Mann ist todt"; vgl. Mannhardt, germanische Mythen S. 510. [1])

107. Die Katzen vor dem Berge.

Ein Knabe mit dem Plumpsack bewaffnet steht auf einem Hügel; die übrigen (die Katzen) suchen hinauf zu laufen und zu klettern; der oben stehende stößt und treibt sie mit dem Plumpsack zurück, wobei er ruft: „Katt, Katt, von min Barg!" Wer endlich den Wächter von dem Berge hinabdrängt, nimmt dessen Stelle ein.

Zu demselben oder einem nah verwandten Spiel gehören folgende Reime. Der Knabe auf dem Hügel beginnt:

„O Barg min!"
Die anderen: „Wo lange is he din?"
Der Knabe oben: „Hüt oder morgen."
Die anderen: „Scheer heraf, lat mi davor sorgen!"

Dann suchen sie ihn herunterzuziehen, um an seine Stelle zu kommen, wogegen er sich so lange wie möglich wehrt.

Schütze, Idiotikon II, 236 und III, 100. Ganz entsprechend ist das französische Spiel „Le Roi détrôné" (der entthronte König), auch „l'Assaut de la Butte" (Sturm auf den Hügel) genannt. Belèze, jeux des adoloscents S. 44—45.

108. Versteck.

„Verstek spelen." Einer muß „anstehen", d. h. mit geschlossenen Augen sich an eine Wand stellen, während die anderen sich verstecken. Sind diese endlich damit fertig, so rufen sie: „Nu man!" (Jetzt nur!) Jener geht dann an sein Amt, die Versteckten zu suchen; er darf auch wohl: „Pip eens!" (Pfeif einmal) rufen, um die anderen aufzufordern sich durch einen Laut zu verrathen. — Im Uebrigen sind die Versteckspiele von mancherlei Art. Entweder es wird bloß gesucht (die Mitspieler oder auch irgend eine versteckte Sache.) Oder zugleich als Lauf- und Fangspiel. Dann muß der Sucher, so wie er einen der Versteckten gefunden hat, schnell an seinen ursprünglichen Platz (das Maal) zurücklaufen und dort dreimal „anschlagen" mit den Worten: „1, 2, 3 für N. N.!" In diesem Fall ist der Genannte sein Gefangener. Kann Jener aber dem Sucher zuvorkommen, ohne unterwegs berührt oder erhascht

6

zu werden, oder kann jemand sich hinter dem Rücken des Suchers aus seinem Versteck hervorschleichen und am Maal anschlagen „1, 2, 3 für mich!“ so ist derselbe frei. Hat der Sucher gar keinen gefangen, so muß er das nächste Mal wieder „anstehen“; sonst hat der erste Gefangene ihn abzulösen.

Schütze Idiotikon IV, 197 und III, 208. Vgl. Meier Nr. 415 (Schoppis); Rochholz Nr. 21, 22 (Gügelstein, Anschlagigs, Blinzimus), auch Nr. 25. Das Spiel hieß bei den alten Griechen Apodidraskinda; franz. cache-cache oder cligne musette; in England All hid, Hide and Seek, Harry Racket, Hoop and Hide. In Schweden Hök och Dufva (Habicht und Tauben), auch Bo för Bisen; Arwidsson, Svenska Fornsanger III, 499. In den Niederlanden Borchspel, Schuilwinkel, schuilhoecsken, duikerken oder nach dem Ruf des Suchers Piep Muis, pijpt of ik en soec u nit; Coppe (Hühnchen) comt uit dem Hoeke. Hoffmann Horae Belgicae VI, 182. Vgl. Gutsmuths Nr. 42: Miau!

Besonders bemerkenswerth ist der bayrische Name für das Spiel „gugkebergen“, in der Schweiz „gutzbergleins spielen;“ weil der Versteckte dabei durch den Ruf „Kukuk“ seinen Aufenthalt anzeigt. So ist das Spiel noch heute, und so beschreibt es ein Italiener schon im 17. Jahrhundert. Spuren davon auch in anderen Gegenden. Es scheint daraus hervorzugehen, daß man in alter Zeit ebenso wie andere Frühlingsboten (Maikäfer 2c.) auch den ersten Kukuk zu fangen und ins Dorf zu bringen suchte, welche Jagd später so nachgemacht wurde. Wolf und Mannhardt, Zeitschrift für deutsche Mythologie III, 215 u. ff.

Leibesübungen.

109. Das Fischspiel. Die Knaben stellen sich in zwei gegenüberstehenden Reihen schnurgerade neben einander auf; je zwei, die einander gegenüber stehen, reichen sich die Hände, wodurch die Wasserstraße gebildet wird. Ein Knabe, der den Fisch vorstellt, wird in die Wasserstraße gebracht und fortgeschnellt, indem die anderen ihn emporwerfen und wieder auffangen. Die ganze Wasserstraße ist in fortwährender Bewegung, indem beide Reihen sich gleichmäßig seitwärts fortbewegen.

Aus der Stadt Schleswig.

110. Hinkebahn oder Hinkefuß (Hinkepot). Man zeichnet eine Figur mit verschiedenen, gewöhnlich 9 Abtheilungen auf die Erde; die Aufgabe ist dann, auf einem Bein hüpfend einen Stein oder eine kleine Platte mit dem Fuß durch alle Abtheilungen fortzuschnellen, ohne daß man die gezeichneten Striche mit dem Fuß berührt oder daß der Stein auf einem Strich liegen bleibt. Wer das versieht, muß zurücktreten; ebenso wer dreimal vergeblich den Stein fortzustoßen versuchte.

Gutsmuths Nr. 15: das Fußscheibenspiel, franz. la marelle, englisch Scotch hopping. In der Schweiz „Hoppen“ Rochholz Nr. 20; in der Altmark „Humpelfix.“ Hoffmann Horae Belgicae VI, 181 gedenkt der Hinkspiele aus den Niederlanden mit dem Namen „Hinkespel, hinkepinken, op een Been huppelen“; man tanzt auf einem

Bein eine bestimmte Zeit im Kreise oder nach dem Ziel. Derselbe erwähnt, daß in Fallersleben die Kinder ihren Gespielen das Kernhaus von dem Apfel zu versprechen pflegen, unter der Bedingung, daß sie dafür eine gewisse Strecke oder Zeit auf einem Bein hüpfen, daher das Kernhaus auch „Hunkhuus“, im Hildesheimischen „Hunkepuul“ (von pulen) heiße. Spangenberg, neues vaterländisches Archiv für Hannover IV, 154.

111. Bockspringen. Alle „stehen Bock“, d. h. mit den Händen auf die Knie gestützt und den Kopf stark auf die Brust gesenkt, und zwar alle hinter einander in einer Reihe, doch so, daß zwischen den einzelnen immer ein paar Schritte Raum bleibt. Der Hintermann setzt über seine Vordermänner hinweg, um dann an der Spitze seinerseits wieder „Bock zu stehen“ ꝛc. Man hat dazu den Spruch: Buck, sta fast und wipper (wackle) nich!

Im Riesumer Moor (Nordfriesland) heißt dies Spiel das Uelwelödjen (l. bedeutet laichen, rammeln; also die Begattung der Wölfe. Chr. J.)

Schütze Idiotikon I, 175; Gutsmuths Gymnastik (Schnepfenthal 1793) S. 295; Ehrentraut friesisches Archiv II, 5; Rochholz Nr. 77. Franz. saut de mouton, saute mouton; englisch skip frog, leap frog. Verwandt ist das Bomhopsen bei Ernst Meier Nr. 422; franz. le cheval fondu s. Belèze jeux des adolescents S. 6—20.

112. Grabbel. Das Wort „grabbeln, grapsen“, englisch to grasp, bedeutet zugreifen, an sich reißen; davon das Subst. „Grabbel, Graspel.“ In der Umgegend Hamburgs hört man die Bauernkinder oft den Lustfahrern zurufen: „Smit de Herren Schilling in de Grabbel!“ Wirft man ihnen dann ein Stück Geld hin, so fällt der ganze Haufen Knaben und Mädchen darüber, und es gibt ein wildes Hin- und Herzerren, bis endlich einer so glücklich ist, die Münze zu erhaschen.

Schütze, Idiotikon II, 59, 60, 62; Richey, Hamburg. Idiotikon nennt es „in die Rappuse werfen.“ — Schütze bemerkt dazu: „Diese Bettelei, das Bettelsingen von unzüchtigen Liedern oder des geradebrechten Ceciderunt in profundum ꝛc., was zu dem Kopfheisterschießen, Radschlagen und Kopfstehen paßt, sollte abgeschafft, verpönt werden, da es die Bauern früh ans Betteln und Nichtsthun gewöhnt

und den Reisenden oder Lustfahrern lästig fällt. Sittlicher und ländlicher ist das Darbieten der Mädchen, welche Reisenden frische Blumensträuße und Kränze überreichen." Vgl. S. H. L. Jahrbücher IV, 175.

113. Auf dem Kopf stehen. „Warum stehst du auf dem Kopf?" fragte ein Reisender einen bettelnden Bauerknaben. „J, Herr!" antwortete dieser, „sta ik up den Kopp, so fallt Geld ut de Taschen."

Nämlich aus den Taschen der Reisenden. Schütze Idiotikon II, 324.

114. Radschlagen. „Mölenrad lopen" oder „M. scheten" ist eine Leibesübung der Knaben, früher auch der Hamburger Brauerknechte.

Schütze Idiotikon III, 108. Rochholz Nr. 78 bemerkt: „Vor einem Menschenalter war das Radschlagen noch Uebung für Männer bis in ihr funfzigstes Jahr."

115. Purzelbaumschlagen heißt in Holstein Koppheister scheten, auch entstellt „Heisterkopp, Heusterpeuster, Heisterschööt."

Schütze Idiotikon II, 127. Der Name hat nichts zu thun mit der „Heister", Elster, wie Schütze zu meinen scheint; sondern ist abzuleiten von dem neckischen Kobold, vlämisch Kabotermann, und andere Formen kommen dem näher, z. B. „Kobbolz'n scheten", Danneil Wörterbuch der Altmärkisch-plattdeutschen Mundart S. 112. Vgl. Grimm Myth. 471. In der Schweiz heißt der Purzelbaum „Hauburzi", Rochholz Nr. 78.

116. Die Stelzen (Stelten, englisch stilts) sind hier zu Lande nur ein Spielzeug der Kinder. Dagegen z. B. bei dem Hirtenvolk der großen Haiden Süd-Frankreichs (les Landes) geht jedes Alter und jedes Geschlecht auf Stelzen; auf diese Weise halten sie die Füße im Sommer über dem heißen Sande und im Winter über dem Wasser, das um diese Jahreszeit auf der Haide steht, und dabei haben sie zugleich den Vortheil, daß sie im weiteren Umkreis ihre Heerden beobachten können. (Vgl. auch Rochholz Nr. 87.)

117. Die natürliche Beschaffenheit unserer Marschen hat einen eigenthümlichen Springstock hervorgerufen, mittelst dessen Knaben und Männer mit großer Gewandtheit über die breiten und tiefen Gräben hinwegsetzen. Der Klootstock oder Klüverstock (Kluben) ist gewöhnlich 12 Fuß lang und 2 Zoll dick und hat am unteren Ende einen halbrund ausgehöhlten Kloben, oder anstatt dessen eine Art hölzernen Teller; dieser Untersatz soll verhindern, daß der Stock nicht zu tief in den lehmigen Marschboden einsinke.

Schütze Idiotikon II, 281.

Ballspiele.

Der Spiele mit dem Ball und dem Federball giebt es natürlich eine große Zahl, welche wir alle weder zu nennen noch zu beschreiben vermögen. Schütze, sonst unser wichtigster Gewährsmann, geht auf die Ballspiele nicht ein; er erwähnt nur Rüterball und Springmaal, ohne sie zu beschreiben.

„Rüterball" wird dasselbe (gewesen) sein wie das süddeutsche „Rößliballen, Eseligs", das französische la balle cavalière. — Schütze Idiotikon I, 62; III, 292; IV, 177. Vgl. die Ballspiele bei Gutsmuths Nr. 1—13, Rochholz Nr. 6–18, Ernst Meier Nr. 433—38, Belèze jeux des adolescents S. 47–90 ꝛc.; so auch Hoffmann Horae Belgicae VI, 177.

Ueber die Geschichte des Ballspiels vergl. Rochholz a. a. O. S. 382—88; wir möchten nur noch hinzufügen, daß auch in Amerika zur Zeit der Entdeckung das Spiel weit verbreitet war. Namentlich die Culturvölker in Mexiko und Mittelamerika hatten ihre Ballhäuser und trieben das Ballonspiel mit eben so viel Eifer wie Geschick; der Adel und die Könige nahmen daran Theil, und bei den religiösen Feierlichkeiten durften pantomimische Ballets mit Reigentanz und Ballspiel nicht fehlen.

118. Das Ballünespiel wird mit Einem Ball gespielt; derselbe darf aber gar nicht mit der Hand berührt werden, sondern jeder Spieler hat zum Schlagen einen oben gekrümmten Stock (**Bâlstaak.**) Eine Grube, von etwa 4 Fuß im Durchmesser, **a Kûûl,** wird in den Boden gegraben; rings um dieselbe herum ist eine

Anzahl kleinerer Löcher, **Küüni** genannt, und bei jedem steht ein Knabe. Nur ein einziger, „der bei dem Ball", steht von diesem Kreis etwa zehn Schritt entfernt, der Ball liegt vor ihm auf der Erde, und er bemüht sich denselben mit seinem Stock in eins der Löcher hineinzutreiben. Jeder im Kreise sucht mit seinem Stock zu verhindern, daß der Ball nicht in sein Küüni geräth, denn sonst hat „der bei dem Ball" dasselbe gewonnen und nimmt es in Besitz, während der Verlierende den Ball treiben muß. Geräth der Ball aber in die große Kuhle, so fallen Alle mit ihren Stöcken über denselben her und schlagen ihn hinaus so weit sie können. Das Spiel beginnt dann aufs Neue, nachdem „der beim Ball" nunmehr einen anderen zu seinem Nachfolger ernannt hat, mit dem Reim:

Ballüüne, Ballüüne; Arkan (Jeder) **a Fut bi't Küüne!**
Dål, Dål! N. N. bi a Bål!

Aus Nordfriesland. — Dasselbe Spiel heißt sonst meistens Sög oder Kuhl-Sög (Sau, Grubensau), welcher Name ganz insbesondere dem Treibball zukommt. In Uetersen dienet statt des Balls auch ein Spuntholz, und man nennt dasselbe, und danach das Spiel, Kütt oder Kütj. Wir lassen eine Beschreibung von daher folgen, da sie verschiedenes Eigenthümliche bietet.

Das große Loch in der Mitte heißt das „Moderlock"; ringsum dasselbe sind so viel kleine Löcher als Mitspieler, und jeder besetzt das seinige, sein „Maal", mit dem Knüppel; nur einer hat kein Loch und ist Treiber. Die Kütt wird nun ausgeschlagen, aus dem Kreise heraus, und der Treiber muß versuchen, dieselbe wieder in den Kreis und in das Mutterloch hineinzutreiben, was die anderen möglichst verhindern. Dabei dürfen die Spieler sich jedoch nicht zu weit von ihren Löchern entfernen; sechs Schritt werden gewöhnlich als Gränze bestimmt. Ist einer zu weit weggegangen, so sagt der Treiber: „Pett din Maal af!" (Schreite dein M. ab); doch darf er dies nur sagen, wenn er mit seinem Knüppel den Betreffenden und die Kütt erreichen kann. Vermag dann der Angeredete mit der bestimmten Zahl von Schritten sein Loch nicht wieder zu erreichen, so muß er den Treiber ablösen. Kommt die Kütt dem Mutterloch nahe, so rühren alle in demselben, um das Eindringen zu verhindern; ist sie aber erst einmal darin, so eilt Jeder ein

kleines Loch zu besetzen, denn wer keins erhält, muß das nächste Mal die Kütt treiben.

Mittheilung von Chr. Johansen und J. Diermissen; S. H. L. Jahrbücher III, 450. Vgl. Gutsmuths Nr. 9: „Treibball“; das Spiel heißt in England Hawkgame, auch Cat in the Hole (und Cat and Dog?), s. Strutt sports and passtimes. In der Schweiz das „Morentreiben, die Sau in den Kessel treiben“, ebenso romanisch dar la portgia; in Appenzell nennt man den Treiber „Sauätti.“ Der Name des geschlagenen Hölzchens oder Balles ist in der Schweiz „Mor“, auch „Tugge“, holländisch dugge, mlat. doga (Faßdaube). Vgl. Rochholz Nr. 14 und 15. Auf der Insel Wangerog trop, s. Ehrentraut fries. Archiv II, 4. Auch in Dänemark „So“, s. Grundtvig, gamle danske Minder II, 252; III, 175. Bei Fischart. Gargantua Kap. 25: „Ich rühr, ich rühr — Fudum, die Mor ist im Kessel.“

119. Sta Ball, oder das Akkarbolspiel. Jeder Mitspieler bekommt einen Scherznamen, welche in der Reihenfolge nach dem ABC an die Wand geschrieben werden; z. B. auf den nordfriesischen Inseln Akkar, Bol, Clüüsan, Dol, Echtar, Fechtar, Gechtar, Hechtar ꝛc.; in Lauenburg „Aap, Bar, Clüsener, Katteker“ ꝛc.; in Meklenburg „Abenklas, Babo, Cikot“ ꝛc. Einer wirft nun den Ball aus, in die Höhe oder in die Ferne, und ruft zugleich Jemand bei seinem Scherznamen (fries. N. N. bi a Bål!) Der Genannte muß den Ball auffammeln; unterdeß laufen die Uebrigen schnell davon (aus dem Hok.) So wie aber jener den Ball in Händen hat, ruft er: „Sta Ball!“ oder „Staet!“ (Steh dem Ball; steht!); dann müssen alle augenblicklich stehen bleiben. Der Inhaber des Balls darf nun, nach wem er will, zielen und werfen; trifft er denselben, so wird diesem neben seinem Namen ein Strich gemacht und der Ball zum Auswerfen übergeben; wirft er aber fehl, so bekommt er selbst einen Strich und wirft das nächste Mal aus. Zum Beschluß werden die Striche mit Schlägen abgebüßt.

Mittheilung von J. D. und Chr. J. Vgl. Rochholz Nr. 6 und Gutsmuths Nr. 12.

120. Das Pfahlspiel.

Ein oben dicker, unten zugespitzter Pfahl heißt der Ficker oder Pickpahl; jeder Mitspieler ist mit einem solchen versehen. Auf einem Rasenplatz wird ein Bult Rasen ausgestochen; der welcher der erste in der Reihe ist, wirft seinen Pfahl mit einem Schwung gegen diese Oeffnung, so daß derselbe in der feuchten Erde stecken bleibt. Der zweite schleudert nun den seinigen in gleicher Weise und zwar so, daß er den Pfahl des Vorgängers herauszutreiben versucht. Wessen Pfahl herausgestoßen wird, der muß eine bestimmte Strecke Weges laufen; unterdeß stechen alle Mitspieler soviel als möglich Grassoden (Bulten) aus, auf Rechnung des Unglücklichen. Am Ende des Spiels muß jeder Theilnehmer das auf seinen Namen gemachte Loch im Rasen wieder ausfüllen und seine Strafe leiden; jeder bekommt nämlich soviel Schläge auf den Hinteren, als er Bülten zum Füllen bedarf.

Schütze Idiotikon I, 315 und III, 185; vgl. die Redensart: „He trock den Pahl und naite ut", kniff aus (IV, 279), welche sich wohl aus diesem Spiele erklärt. Vgl. Gutsmuths Nr. 194. Dasselbe Spiel hieß bei den alten Griechen „Kindalismos", in den Niederlanden „fijcken", in Bayern „pickeln" und „schmeerbickeln", in Oestreich „schmeerpecken", in Luzern „spicken", in Schwaben „Stöckles", in der Schweiz „Pflöcklispiel", in England „Loggats"; weitere deutsche Spielnamen s. bei Meier Nr. 395 und Rochholz Nr. 74.

---

121. Wippwipp (Kipseln.)

Es wird ein Loch gegraben, und neben demselben steht einer als Inhaber mit einem Stabe, der Elle; dieser schnellt mit der Elle ein kleines Stöckchen, welches auf dem Loch liegt, hinweg; das heißt Auswerfen. Fängt der Gegner das Stöckchen im Fluge auf, so zählt es 10 für ihn. Alsdann wird die Elle auf das Loch gelegt, und der Gegner wirft danach; trifft er, so muß der bisherige Inhaber dem Glücklichen das Loch und die Elle abtreten; trifft er nicht, so wird das Stöckchen von dem Inhaber

angefaßt und fortgeschlagen; das heißt Ausschlagen. Aufgefangen zählt das Stöckchen auch diesmal wieder 10 für den Gegner. Nun tritt der Inhaber mit der Elle vor das Loch und sucht damit das abermals herangeworfene Stöckchen zurückzuschlagen; kommt das Stöckchen nichts destoweniger innerhalb einer Ellen-Länge vom Loch zu liegen, so ist der Inhaber ab; im entgegengesetzten Fall mißt er mit der Elle und rechnet sich für jede Ellen-Länge 10 zu gut. Dann schlägt er den kleinen Stock in die Höhe und muß denselben beim Herabfallen wieder mit der Elle treffen, und das wenigstens zweimal wiederholen; das heißt Wippwipp. So oft dies dem Inhaber gelingt, so oft zählt er 10 für sich; gelingt es aber gar nicht oder nicht mehr als einmal, so ist er ab.

Wie weit man zählen will, wird vorher verabredet; und wer zuerst die bestimmte Zahl (50—200) erreicht, ist Sieger. Der Verlierende aber muß zur Strafe Tapplaufen; er wählt zwischen Auswerfen, Ausschlagen oder Wippwipp; der Sieger führt die gewünschte Weise aus, und von dem Punkt an wo das so geschnellte Stöckchen hinfällt bis zum Loch muß der Sträfling auf einem Bein hinken und dabei immer Tapp! Tapp! sagen, ohne Athem zu holen.

Aus Uetersen, mitgetheilt von J. Diermissen. Anderer Orten heißt ein ziemlich übereinstimmendes Spiel Kipseln. Gutsmuths „Unterhaltungen und Spiele der Familie zu Tannenberg" (Frankfurt 1809) S. 248 nennt es Springhölzchen oder Pind und gibt eine Anweisung nach dänischer Quelle.

---

122. Klinkholz oder Klisch.

Man setzt einen runden, vier bis fünf Fuß langen, etwa anderthalb Zoll im Durchmesser haltenden Stab in die Erde, so daß er mit der Erdoberfläche einen Winkel von 50--60 Grad macht. Auf diesen legt man oben den Klink (die Klisch); ein Stück Holz etwa vier Zoll lang, von starker Fingerdicke, welches einen kleinen Zoll vom oberen Ende halb eingesägt und von

diesem Sägenschnitt abwärts bis zum unteren Ende schräg weggeschnitten ist, so daß es oben einen Haken hat, womit es sich am Rande des Stabes festhält. Der Stab mit der Klisch steht im Mittelpunkt eines Kreises von 24 Fuß, mehr oder weniger, im Durchmesser. Einer, der im Kreis steht, schlägt nun mit einem etwa 2 Fuß langen daumendickem Stock die Klisch fort, so daß sie aus dem Kreis herausfliegt; die übrigen, welche draußen stehen, suchen mit der Hand das Klinkholz im Fluge zu fangen oder zurückzuschlagen, oder wenn dasselbe niederfällt, es zurückzustoßen und in den Kreis hineinzutreiben. Wird die Klisch gefangen, so ist der Schläger seines Amts verlustig und macht dem Glücklichen Platz; ebenso wenn es ihm 1—3 Mal mißlingt, die Klisch aus dem Kreis herauszutreiben. Bleibt dieselbe bei dem Hin- und Herschlagen — denn der Schläger sucht das Zurücktreiben in den Kreis zu hindern — endlich irgendwo liegen, so wird die Distanz von da bis zum Mittelpunkt gemessen und dem Schläger zu gut geschrieben; ebenso bekommt er ein bestimmtes Guthaben, wenn er die zurückgetriebene Klisch mit der Hand fangen kann. — Wer auf solche Weise zuerst die Schuld, welche zu Anfang jedem Spieler zugeschrieben wird, abverdient, hat gewonnen. Doch spielt man auf vielerlei Art.

Gutsmuths Spiele Nr. 31; Schütze Idiotikon II, 278. Verwandt ist das Hornigeln und Hornussen in der Schweiz, s. Rochholz Nr. 75 und Tobler Appenzellischer Sprachschatz S. 275.

---

123. Munkeln

Der Munkel, auch Munk (Mönch), d. h. ein zwei Fuß hoher Ast, der an einem Ende in drei Zweige gespalten ist, wird mit diesen drei Füßen auf einem Strich aufgestellt, und einige Schritte davon steht einer als Aufpasser (Diener). Die übrigen Spieler werfen aus einiger Entfernung mit Knitteln nach dem Munkel; jeder fehlgeworfene Knittel muß liegen bleiben, bis einmal der Munkel getroffen und umgeworfen wird. Während nun der Aufpasser den Munkel wieder aufrichtet, laufen alle hinaus, um ihre

Knittel wiederzuholen, wobei sie sich möglichst beeilen müssen; denn ist der Aufpasser mit seiner Arbeit fertig und kann dann einen Mitspieler mit seinem Stock berühren, so muß dieser ihn ablösen.

In Angeln nimmt man als Munkel einen oben etwas zugespitzten Kloß, an dem nach unten noch die Borke sitzt. — Sonst wird das Spiel auch mit den neun Kegeln gespielt, wo der König den Munk vorstellt und mit den übrigen Kegeln nach demselben geworfen wird.

In Schleswig ruft man dabei:

Verlapen, verlapen Munkelhund,
He löpt davon mit Schimp und Schand!
Wo heet he? (N. N.)
Da flügt sin Seel in de Höll!

Bei den letzten Worten werfen alle Mitspieler ihre Stöcke in die Höhe.

Sollte das Spiel aus der Reformationszeit stammen als Verspottung des Mönchswesens? Mitgetheilt von J. Diermissen.

---

124. Kaak (oder Kaak up!)

In Nordfriesland Kokkar, dänisch Kag. Man baut aus übereinander gelegten Steinen einen Haufen auf, und nach diesem wird mit Steinen geworfen, um ihn umzuschleudern. Wer fehlwirft, heißt „Kaakhoor" und muß fortan bei dem Haufen stehen und denselben, so oft er von den anderen umgeworfen wird, wieder aufbauen, bis ein Zweiter fehl warf und nun seinerseits die dienende Rolle zu übernehmen hat. Man ruft dem Dienenden (der in Lauenburg auch „Pörtner", Pförtner, genannt wird) dabei folgenden Spottreim zu:

Jakob! Sett'n Kaak op!
Sett'n hier op! Sett'n dar op!
Sett'n achter vor'n Steert op!

Schütze Idiotikon II, 204; und Mittheilung von J. Diermissen. — Kaak heißt in den niederdeutschen und scandinavischen Sprachen der „Pranger"; demnach Kaakhoor die „Hure am Pranger."

Vgl. Gutsmuths Nr. 16: das Steinspiel; ähnlich das „Geißen" bei Rochholz Nr. 68, nur daß hier mit Stöcken geworfen wird, und „der Geiß hüten", Fischart Gargantua Kap. 25. In den Niederlanden „keien", mit einem Stein oder einer Wurfscheibe von Blei oder Eisen nach einem in der Erde befestigten Ziele werfen, was in Kilians Spielverzeichniß „de Kae schieten" und in Flandern „stecstenen" heißt. Hoffmann Horae Belgicae VI, 177.

---

125. Katschen,

puttscharen, Püttjen smieten, püttjern heißt das Kinderspiel, wo man Topfscherben, Austerschalen oder platte Steine schräg auf die Oberfläche des Wassers wirft, so daß sie oft wieder aufspringen, ehe sie mattgeworden untersinken.

Schütze Idiotikon II, 238 und III, 248; er fügt hinzu, es heiße anderswo auch schiefern, in Bremen schirken, allgemein en Botterbrod smeren Franz. faire des ricochets; englisch Duck and Drake. Vgl. Rochholz Nr. 92, wo Spielnamen aus vielen Gegenden angeführt und nachgewiesen sind; dsgl. Hoffmann Horae Belgicae VI, 181.

Das Spiel stammt vielleicht von dem Wetterzauber des germanischen Heidenthums her; indem man Steine in den Bach warf, glaubte man Gewitter hervorrufen zu können; s. Rochholz a. a. O., S. 177 und 319 (Kinderreim Nr. 293 und 795.)

---

126. Kugelspiele.

Die kleinen Spielkugeln (Schnell- oder Knippkügelchen) sind meistens von Thon gebacken und heißen Löper, fr. Löpars (vom Laufen), auch Knicker, Picker und Schütter (von dem Fortschnellen). Als besonders werthvolle Arten werden unterschieden die Marrel, Marlsteen, Marmeln oder Murmer, welche nicht von Thon gebacken, sondern aus Marmor und ähnlichen Steinarten gerundet sind; Basche desgleichen von Alabaster; Judaslöper Kugeln von ungewöhnlicher Größe aus überglasirtem

Thon, u. dgl. mehr. Ein allgemeiner Name in Nordfriesland ist auch Rullkugle.

Schütze Idiotikon II, 305; III, 48 und 83. Bendsen, die nordfriesische Sprache. (Leiden 1860), S. 152.

Der Kugelspiele gibt es eine große Zahl. Bendsen a. a. O. zählt aus Nordfriesland folgende auf:

a) auf dem Ring spielen. Hier macht man eine kreisförmige Rinne auf ebener Erde, de Ring, innerhalb welcher die thönernen Schüsser gesetzt und mit Marmeln u. s. w. vermittelst des Daumens und Zeigefingers ausgeschossen (geschnellt) werden, wobei viele Regeln zu beachten sind.

b) im langen Leik (Spiel). Hier werden die Schüsser in eine lange Reihe gelegt, etwa in der Entfernung einer Elle von einander, und mit Marmeln ebenso geschossen.

c) gegen die Wand werfen. Wer dabei dem Schüsser eines anderen auf eine Spanne nahe kommt, gewinnt einen.

d) in die Grottköhl (große Kuhle). Hier macht man ein großes rundes Loch in der Form eines bauchigen Topfes und wirft aus einer jedesmal genau bestimmten Entfernung (dat Muhl genannt) die Schüsser da hinein.

e) in das Lockpott oder lajtt Köhl (kleine Kuhle) nach der Weise von Tondern. Hier dreht man mit dem Absatz eines Stiefels eine kleine Höhlung in Form einer Halbkugel aus, und spielt darin Gerade oder Ungerade, Par untig Unpar.

f) Hemmalki-Heal. Dabei werden zwei Vierecke in die Erde geritzt, welche „Himmel" und „Hölle" heißen. (Chr. J.)

Das Loch, nach dem gezielt wird, heißt im Plattdeutschen Draplock, Kühlken, auch wohl Pöx; (Schütze Idiotikon I, 246; II, 369; IV, 25.) Bei anderen Spielen sind mehrere Löcher erforderlich, so z. B.:

g) Gimmel. Es werden sechs Löcher in die Erde gehöhlt, davon heißt das mittlere der „Gimmel"; aus einiger Entfernung versucht nun jeder mit dem Judaslöper den Gimmel zu treffen und zu füllen. Wem das gelingt, der hat den Topf, d. h. die gesammten Einsätze der Mitspieler gewonnen. (Schütze II, 35).

h) Pudddegau oder Puttlankau. Hier werden neun Gruben, Pötte, ausgehöhlt; die mittlere weitere ist für den Hauptgewinn. (Schütze III, 247.)

Hoffmann, Horae Belgicae VI, 182 führt aus Niederland verwandte Spiele mit Nüssen an: rolnoten van het berdeken, tuenoten; auf einer etwas schrägen Tafel liegen quer in der Reihe Nüsse; nun läßt man von oben eine hinabrollen und siegt, wenn diese Nuß die trifft, welche sie treffen soll; vgl. Rochholz Nr. 45. Andere Arten des Nußspiels waren hoopkens setten, hoopkens schieten (wo man also ein Häufchen mit einem Wurf auseinandertrieb, vgl. das Höckeln bei Rochholz Nr. 46), stuiken und das zeeländische euten. Vgl. Rochholz Nr. 38 und Gutsmuths Nr. 20.

Wurf- und Fangspiele.

127. Oppekast. Alle Knaben, welche mitspielen wollen, machen einen bestimmten Einsatz an Knopfnadeln oder Knöpfen; dann knieen sie rund um einen kleinen Sandhaufen hin, und der geschickteste fängt an. Er nimmt ein Messer, legt dasselbe mit der Spitze nach auswärts auf den Rücken des Zeige- und Mittelfingers, singt dabei nachstehenden Spielreim, und bei jedem Wort des Reims wirft er das Messer in die Höhe. Trifft es nun so, daß das Messer mit der Spitze in den Sandhaufen zu stehen kommt, so gewinnt er eine Knopfnadel und singt weiter; fällt das Messer aber um oder vorbei, so ist der Werfer vom Spiel ab, und ein anderer bekommt das Messer, um seine Geschicklichkeit zu versuchen. — Ein Knabe, welcher den ganzen Reim durchsingen kann, ohne einen Fehlwurf zu thun, ist unter seinen Gespielen hoch angesehen; aber soweit bringen es nur wenige.

Der Reim lautet: „Knyt. Narreglei. Oppekast. Bommer. Niskar (Guistar). Smöier. Bommerhäfte. Smöiergivel. Tael 'em ut! Tael 'em ut! 1. Hose; 2. Hose. 1. Smider; 2. Smider. 1. Knepfisk; 2. Knepfisk. 1. Dryppels; 2. Dryppels. Knyt. Narreglei. Oppekast 1, — 2, — 3, — 4, — 5, — 6, — 7, — 8, — 9, — 10. Spil 1, — 2, — 3, — 4, — 5, — 6, — 7, — 8, — 9, — 10, — 11, — 12!"

Aus dem Dorf Bregninge auf der Insel Arröe. Vgl. Dr. Hübertz, Beskrivelse over Aerö. Kjöbenhavn 1834. S. 272.

128. Stickmest. Ein Messer wird mit der Spitze nach der Erde zugeworfen, so daß es stecken bleiben muß; und zwar geschieht der Wurf auf folgende Weisen; das Messer hält man 1. auf der flachen Hand liegend, die Spitze nach vorne; 2. auf der geschlossenen rechten Faust liegend, die Spitze zur Seite; 3. auf der linken Faust, ebenso; 4. mit Daumen und Zeigefinger angefaßt, von der Brust weg. — Es sind zwei Spieler; bleibt das Messer nicht stecken, so kommt der andere Spieler an die Reihe; wer zuerst zu Ende ist, hat gewonnen. Der Gewinnende steckt einen kleinen Pflock in die Erde und gibt demselben, indem er die Augen zuhält, mit seinem Messer drei Schläge, worauf der Verlierende den Pflock mit dem Mund herausziehen muß.

Aus Uetersen. In Neu-York wird das Spiel noch weiter fortgesetzt; 5. und 6. bei den Ohren weg und 7 von hinten über den Kopf. So vielleicht auch anderswo in Holstein. Mitgetheilt von J. D.

129. Perduck, H. und Lbg.; in Kiel Fieffängelsch, in Schleswig auch Katerlück. Neun platte und runde Steinchen (anderswo nur fünf) müssen in verschiedener Folge in die Höhe geworfen und auf dem Rücken der Hand gefangen und auch aufgegriffen werden. Die einzelnen Theile des Spiels haben noch besondere Namen.

Schütze Idiotikon III, 204.

130. Ein ähnliches Spiel in der Gegend von Oldesloe heißt Knullen. Dasselbe wird mit Ringen von Bohnen gespielt; man macht diese, indem man etwa 5 Bohnen auf einen Faden zieht und den zusammenknotet; mit sechs bis zwölf solcher Ringe wird gegriffen, geworfen und gefangen.

Nach schriftlicher Mittheilung. Vgl. Meier, Kinderspiele aus Schwaben Nr. 440: „Aufträtzeles, Balleties oder Steinles", welches ganz ähnlich ist. Es ist das Knöchleinspiel, welches schon den alten Griechen bekannt war unter dem Namen „Astragalismos" und „Pentalithizein", also mit 5 Knöchlein, Steinchen oder Scherben gespielt wurde. In Spanien „juego de tabas", in Frankreich „jeu des osselets"; in Niederland verschiedene Namen, wenn die Knöchlein vom Rindvieh sind: „coten, met coten spelen"; wenn vom Schaf: „bilten, bickeln"; mittelhochdeutsch „bickelspiel." Hoffmann Horae Belgicae VI, 174.

Allerlei.

131. Himmelhaken. Zwei liegen auf dem Rasen, jeder hat ein Messer, und damit schneiden sie, so lange als jeder, ohne zu stocken, brummen kann, möglichst viel aus dem Rasen heraus; so wie einer mit dem Brummen stockt, muß er aufhören. Wer am längsten ausgehalten hat, ist Sieger und macht nun einen Haufen von der gelösten Erde, in den er sein Messer hineintreibt; der Besiegte muß dann das Messer mit dem Munde, ohne Gebrauch der Hände, wieder herausziehen. Zuletzt muß jeder sein Loch wieder mit Erde zudecken.

132. Ein ähnliches Spiel heißt Erde stehlen; dabei wird jedoch nicht gesummt. Jeder von beiden Spielern hat ein gleich großes Stück Land, und A. sticht mit einem Messer von B.'s Land, B. aber von A.'s Land Erde aus; was von der Messerklinge herabfällt, darf nicht zum Haufen gelegt werden. Schließlich muß jeder das eigene Stück mit der (seinerseits) angehäuften Erde wieder ausfüllen; wer das nicht kann, hat verloren und muß einen Pflock mit dem Munde aus der Erde ziehen.

In Holstein und Lauenburg; mitgetheilt von J. Diermissen. Aehnlich das schwäbische „Äckerles", s. Meier No. 394.

Eine ähnliche Spielstrafe kennt die englische Jugend; der Sieger macht mit der Hacke ein Loch in die Erde und dahinein wird ein etwa drei Zoll langer Pflock getrieben, so daß die Spitze unter der

Oberfläche ist. Dem Besiegten bindet man die Hände auf den Rücken; er muß sich platt niederlegen und mit den Zähnen den Pflock herausziehen, während die übrigen ihn schlagen und dazu rufen: „U. P. K. Gosling in May!“ oder „Up pick, you May Gosling!“ (Krieg auf, du Mai-Gänschen). Strutt, Sports and passtimes. — Verwandte Scherze gibt es von mancherlei Art. So hatten schon die alten Griechen ihre „Trygodiphesis“, wo die Aufgabe war, aus einem Gefäß voll Weinhefen irgend einen Gegenstand mit dem Munde hervorzuholen. Aehnlich das „Mönchscheeren“ oder „Mehlschneiden“; auf einem Teller wird ein Haufe von Mehl aufgeschichtet und auf die Spitze ein Geldstück, Ring u. dgl. gelegt; hierauf schneidet jeder Mitspieler mit dem Messer etwas von dem Haufen weg, und derjenige, bei welchem endlich der Rest zusammenfällt, muß das Geldstück wieder mit dem Munde aus dem Mehl heraussuchen.

133. An schönen Abenden sieht man in Hamburg oft auf dem Trottoir hart an der Hausmauer einen kleinen fußhohen Sandberg, um welchen sechs bis acht kleine Jungen beschäftigt sind; sie bilden daraus mit den Händen allerlei Grotten, Tunnel und andere Künstlichkeiten, bestecken das Ganze mit Bändern, Blumen und Laubzweigen, pflanzen auch kleine Wachslichter hinein, welche um die Zeit der Dämmerung angezündet werden und dann zur unbeschreiblichen Freude der Kleinen einen magischen Schimmer auf den zierlichen bunten Ameisenhaufen werfen. Das nennt man eine Ehrenpforte. Jeder Vorübergehende kann die Ehre auf sich beziehen; wenigstens wird bei jedem, so gut es geht, für die „Ehrenport“ zu deren weiteren Verschönerung oder Erneuerung „gesammelt“, d. h. um eine Gabe gebeten.

Beneke, Hamburgische Geschichten und Denkwürdigkeiten S. 470.

134. Auf den nordfriesischen Inseln spielen die Kinder oft mit Muscheln, wie sie das Meer auswirft. In den feuchten Sand werden Figuren geritzt, große und kleine Vierecke; das sind die Ställe. Dann wird das Vieh in die Ställe gebracht: die großen Seeschnecken sind die Pferde, die großen Miesmuscheln die Kühe, die kleinen Herzmuscheln Schafe oder Schweine ꝛc. (Chr. J.)

135. Von den Winterspielen braucht der Schneeball und der Schneemann (plattdeutsch Snee=) nur genannt zu werden. Das Gleiten auf dem Eise heißt glitschen, in einigen Gegenden gleisern, gleppen, scharren. „En Glitsch maken“ sagen die Knaben wenn sie das Gefrorene glätten. – Die Schlittschuhe heißen Schlitt= oder Schrittschoh; im südwestlichen Schleswig heißt das Schlittschuhlaufen auch schärtschen oder schorschen (von scharren, schurren). — Kreke, auch Slöve heißt der kleine Handschlitten, auf dem die Knaben sich auf dem Eise oder auf glattgefrorener Schneebahn vorwärts schieben. Der große von Pferden gezogene Schlitten heißt Sleden, das Schlittenfahren rüschen. Glocken= und Schellengeläut darf, wenn es irgend aufzutreiben ist, auch beim Handschlitten nicht fehlen.

Schütze, Idiotikon II, 39; IV, 25 und 61; II, 345, III, 317, und IV, 116. Vgl. Gutsmuths Spiele No. 32 und 33.

Das Glitschen heißt auf Vlaemisch „riiden“, Holländisch „glissen op't lis“, Französisch „glisser“, Niederdeutsch auch „glissеken“, Schlesisch „kascheln“, an anderen Orten „glandern“ 2c. Das Schlittschuhlaufen in Flandern „schrievenschoenen, schaverduinen, schuiverduinen“, in Holland „schaatsen.“ Hoffmann, Horae Belgicae VI, 177.

136. Spielzeuge, welche der Wind bewegt, sind namentlich bei den Kindern auf den nordfriesischen Inseln sehr beliebt; so z. B. fechtende Männchen, deren Arme und Schwerter gleich Mühlenflügeln vom Winde getrieben werden; Stöcke mit kleinen Windfahnen, die bisweilen (ebenso wie die Wetterfahnen der alten Häuser) die Gestalt eines Drachenkopfes haben 2c. Die Windmühle, Windtrülle, Windfahne, Windspiel, gehört überhaupt zu dem ältesten und weitverbreitetsten Spielwerk; s. Rochholz No. 93, Scheible Kloster V, 563. — Auch mit Schiffen sieht man die nordfriesischen Knaben gern und oft spielen. Der Rumpf der kleinen Fahrzeuge besteht aus Kork, die Takelage aus Bindfäden. Und die Kinder lernen bei diesem Seemannsvolk schon früh das kleine Ruder so zu drehen und die Segel so zu stellen, daß das Schifflein wenigstens einen Anlauf nimmt, bei dem Winde und nicht gerade vor dem Winde zu segeln. (Chr. J.)

137. In diese Verwandtschaft gehört ebenfalls der Papierdrache, plattdeutsch Drake; der Bindfaden, woran man denselben steigen läßt, heißt das Bott, davon „Bott laten, Bott geven", nachlassen, nachgeben. Das Steigenlassen heißt den D. opfieren.

Das „Auffeiern" der Drachen wurde innerhalb der Stadt und Wälle Hamburgs durch polizeilichen Befehl vom 19. September 1834 verboten, ohne Erfolg; s. Beneke, hamburgische Geschichten und Denkwürdigkeiten S. 451. Schütze Idiotikon I, 245, 140, 314; Gutsmuths No. 30. In England heißt der Papierdrache Kite (Geier, Habicht), französisch Cerf-volant (Hirschkäfer). Das führt uns auf eine alte Sitte, die jetzt zur Unsitte geworden ist.

138. Im Frühjahr pflegen die Kinder den Maikäfer (Sever oder Seber) mit dem Fuß an einen Faden zu binden und so fliegen zu lassen; auch sperrt man dieselben in papierne Häuschen ein. In den größeren Städten, wie Hamburg und Altona, wird um diese Zeit unter der Kinderwelt ein förmlicher schwunghafter Handel mit solchen Thieren getrieben.

Schütze Idiotikon IV, 91. Die Sitte hatte ursprünglich einen tieferen Sinn; wenn man den Maikäfer fing und fesselte, so war die Absicht, ihn als den Frühlingsboten der Gemeinde zu bringen und zu zeigen. Die Einholung geschah auch auf feierlichere Weise durch die spinnenden Jungfrauen, so noch zwischen 1630 und 1640 in der Stadt Schleswig. Eine alte Beschreibung des dortigen Maigrafenfestes von Ulrich Petersen erzählt von einem „sonderbaren Aufzug der vormaligen Schleswigschen Spinnrads-Amazonen, um einen cantharidem oder Maikäfer mit grünen Zweigen einzuholen, wobei denn hiesiges Rathhaus mit grünem Busche ausgezieret." Falck, neues staatsbürgerliches Magazin I, 655. In Westhofen, Unter-Elsaß, hat sich dieser Brauch bis in's 19. Jahrhundert erhalten; Stöber, Elsäß. Volksbuch, 2. Aufl. I, 175.

Auch der Hirsch- oder Feuerkäfer ward als ein Bote des Frühlings eingeholt. Wenn die Knaben zu Lautenthal am Harz einen solchen finden, so vergraben sie ihn in die Erde, daß nur die Hörner hervorragen; darauf werden allen der Reihe nach die Augen verbunden und sie müssen mit einem Stecken nach dem Käfer schlagen; wer ihn trifft, nimmt ihn mit nach Haus und die übrigen ziehen jubelnd mit. — Das ist wahrscheinlich zugleich die Nachahmung eines Opfers aus altheidnischer Zeit; der Hirschkäfer war geheiligt

und wurde geopfert dem Gotte Donar, ebenso wie der Hahn; vgl. No. 15, Hahn- oder Topfschlagen und S. H. L. Jahrbücher III, 176.

Ebenso hat man, wie es scheint, auch den Kukuk als Frühlingsboten aufgesucht und eingeholt. Vgl. No. 108 Versteck.

139. Tründelband, von „tründeln", rollen, nach dem Ursprung auch wohl „Tonnenband" genannt; der hölzerne, jetzt auch eiserne Reif, den die Knaben mit einem Stäbchen in fortrollender Bewegung erhalten. Man hat sie auch mit „Klöterkram", d. h. angehefteten Schellen.

Schütze Idiotikon IV, 284; Gutsmuths Spiele No. 44 und Gymnastik S. 464. Das Reiftreiben heißt in den Niederlanden repen, hoepen und hoepelen; in England trundling the hoop.

140. Krüsel, Krüselding, der Kreisel. Der Brummkrüsel, Snurrkrüsel, Snurrding, ist ein kugelrunder hohler Kreisel mit einem Loch, der daher im Laufen brummt. — In Nordfriesland dient statt des Kreisels auch der **Spelkwern**, d. h. Spielmühle, eine hölzerne Scheibe mit einem Loch in der Mitte, durch welches ein Pflock gesteckt ist.

Schütze Idiotikon I, 170; II, 361; IV, 149. Chr. Johansen, die nordfr. Sprache S. 141. Vgl. Gutsmuths Spiele No. 44 und Rochholz No. 37, wo die Namen des Spielzeugs aus weiter Umgegend gesammelt sind. Englisch heißt der Kreisel top, entsprechend dem vlaemischen top, dop, dem franz. toupie; der Brummkreisel humming-top, auch hochdeutsch „Brummtopf."

141. Schokregen, die Schaukel; wer in der Schaukel sitzend sich hin und her schwingen läßt, „fährt" im Schokregen. Unsere Schaukelreime enthalten gewöhnlich das Wort „Sige sage", welches dem englischen Namen der Schaukel **see-saw** entspricht. — Dem Schaukeln nah verwandt ist das Wiegelwageln, wackeln, hin und her schwanken, z. B. im Kahn oder auch auf einem los über einem Bock liegenden Balken. — Rinkfielen heißt ein Spiel der Kinder, wo zwei auf einem Balken den dritten tragen, schaukelnd reiben (?).

Schütze Idiotikon IV, 56, 359 und III, 298; S. H. L. Jahrb. III, 452.

142. Rullwagen, kleiner Wagen als Spielzeug. (Idiotikon III, 314.)

143. Hüppeerdken, das Steckenpferd; engl. hobby-horse. (Idiotikon II, 174; vgl. Rochholz No. 93; Scheible Kloster VI, 563—64, 569.)

144. Flizbagen, Bogen oder Armbrust für Kinder; Fliz entspricht dem franz. flèche = Pfeil. (Idiotikon I, 121, 327.)

145. Puustrohr, das Blaserohr. (Idiotikon III, 251.)

146. Knappblase oder Klappblase. Eine Haut des Schlundes am Schwein, welche die Kinder an einem Ende fest zubinden, Luft hineinblasen und dann dieselbe durch das andere zugedrehte Ende, vermittelst Eindrückung des Daumens, wieder herauspuffen lassen. (Idiotikon II, 295.)

147. Klöter, Klöterding oder Klöterbüß, nordfriesisch Rajngleboß oder Shrajngleboß, dänisch Ranglebösse; die Kinderklapper, Schellenbüchse, gewöhnlich das erste Spielzeug.

Schütze Idiotikon II, 283; Bendsen, die nordfriesische Sprache S. 152.

148. Snurr, die Schnurre; eine bleierne, am Rande ausgezackte runde Scheibe mit mehreren Löchern in der Mitte, durch welche man wollene Fäden zieht, die an den Enden mit einander verbunden werden; darauf schwingt man das bleierne Rädchen so lange um seine Achse, bis die Fäden sich fest zusammengedreht haben, und zieht diese dann mit aller Kraft wieder zurück, wobei das Rad wieder stark schnurrend zurückläuft. — Dieselben Dienste leistet auch ein etwa 4 Zoll langer Knochen aus einem Schweinsfuß, mit einem Loch in der Mitte, wodurch Fäden gezogen werden; auf Amrum Büsh genannt.

Bendsen a. a. O. S. 152. Chr. Johansen, die nordfr. Sprache S. 113.

149. Schnurre, Schnarre, Knarre, nordfriesisch Shar heißt die hölzerne Klapper z. B. der Nachtwächter, welche auch bei den

Kindern ein beliebtes Lärminstrument ist. (Bendsen a. a. O. S. 152.)

150. Rummelpott oder -putt, der Rumpeltopf. Ein irdener Topf mit einer straffgespannten Schweinsblase überzogen, in deren Mitte ein Stück hohles Schilfrohr gerade aufstehend befestigt ist; an diesem Rohrstengel reibt man mit etwas angefeuchteten Fingern auf und nieder, wodurch der hohle Rumpelton oder das Rummeln (wie „Rups! rups! rups!") hervorgebracht wird.

Mit diesem Instrument gehen arme Kinder zu gewissen Festzeiten (Fastnacht, Weihnacht 2c.) von Haus zu Haus, um Gaben einzusammeln, wobei sie einen althergebrachten Reim hersagen, welcher in dem ganzen Land ziemlich übereinstimmend ist. Bendsen a. a. O. S. 152. S. H. L. Jahrbücher für die Landeskunde IV, 174; V, 187. Ebenso wird der Kölnische Rummelspött beschrieben von Ernst Weyden: „Köln am Rhein vor 50 Jahren" (Köln 1862) S. 116.

Nachträge.

No. 3. Das Rolandsreiten wird auch beim Maifest der Patricier in Lübeck erwähnt in der „Lübeckischen Chronik“ (Lübeck 1842) S. 214: „Auf dem Markt … hielt eine drehbare Figur in der einen ausgestreckten Hand einen Ring, in der anderen einen Mehlbeutel, mit welchem sie dem, der statt des Ringes den Arm der Figur mit der Lanze traf, einen stäubenden Schlag in den Rücken gab.“

No. 8. Der Ruf, wenn acht Kegel umgeworfen, heißt richtiger, jenachdem „Simpel acht!“ oder „Acht um den König!“

No. 9. Das schottische Eisspiel Curling (durch einen Druckfehler in ourling entstellt) ist des Weiteren beschrieben nebst Abbildung in Chambers' Book of Days, Part. I (Januar 1862) S. 20. Das Kloet-schioeten auf der Insel Wangerog in Ehrentraut's friesischem Archiv II, 54.

No. 72. Bemerkenswerth ist das schwäbische Ofen abbrechen, was pantomimisch dargestellt wird; Einer mit einem Eimer auf dem Kopf stellt den Ofen vor und begießt gewöhnlich zuletzt den Abbrecher mit Wasser; s. E. Meier No. 419. Darf man dabei auch an den Regen spendenden Gewittergott denken?

No. 90. Der „Vater“ heißt auch wohl Isenvagt und jenachdem Holtvagt (Eisenvogt, Holzvogt).

Inhalt.

I. Volksspiele.

II. Tanz- und Fangspiele.

III. Leibesübungen.

IV. Allerlei.